Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

ÖZEL SAYI #150

Nisan 2020/04 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 150 • ISSN: 1307-8933

HALF-LIFE ALYX

EVDE OLMAK GİBİSİ YOK




SECURITY

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

150 SAYININ 15'LERİ

Beynimizi yakma pahasına son 150 aydır olanları hatırlayıp yazdık!











78

KAPAK

HALF-LIFE ALYX

Artık Half-Life 3'ün geçmesi gereken yeni bir çıta var!



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

TEKRAR BULUŞACAĞIZ

Bu sayıyı planlarken başka bir dünyadaydık, bitirirken bambaşka bir dünyada... Bizler de sizin gibi geçtiğimiz ay boyunca günlük alışkanlıklarımızın, çalışma düzenimizin, kendimiz ve sevdiklerimizle ilgili önceliklerimizin nasıl değiştiğini, değişmek zorunda kaldığını gördük. İrili ufaklı etkinliklerle kutlamayı planladığımız 150'nci sayımız da bu değişikliklerden nasibini aldı. Özel bir sayı planlamıştık ama bizim planladığımızdan daha özel bir sayı çıktı ortaya.

Mart boyunca salgın sebebiyle yaşanan gelişmeleri izlerken dergiyi piyasaya çıkarma fikrinden giderek soğuduk. Derginin basımında çalışacak matbaa çalışanlarımız için de, poşetleyen kadın işçilerimiz için de, il il, bayi bayi dağıtımında görev alacak transfer ekibi için de, dergi almak için bayiye gidecek sizler için de tedirgin olduk. Bugünlerde karşı olduğumuz her şeyin bir tekrarını yapmış olacaktık "Dergi çıktı, koşun alın!" deseydik. O yüzden dedik ki, bu sayıyı sadece dijital olarak yayınlayalım, poşet açarken, sayfa çevirirken virüs kapma ihtimalini sıfırlayalım. Bizden virüs kapacaksanız bile bir formatla halledilebilir bir şey olsun istedik! (Şaka yav, dosyalarda virüs falan yok.)

Madem zor günlerden geçiyoruz, madem imkanı olan herkes evinde, bu zamanları güzelleştirmek için çorbada bizim de tuzumuz olsun diye bu özel sayıyı bir de ücretsiz yapmaya karar verdik. Belli ki her şey yolunda gitmiş ve siz şu an burayı okuyorsunuz, ne mutlu bana!

Dileriz bu zor günleri en iyi koşullarda ve sağlıkla geçiriyorsunuzdur ve gelecek ay yeni Oyungezer'in sayfaları arasında yine buluşuruz!

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Hah, birkaç ay önce bir okur dergi yazarları için "popüler" demişti, ben de "Ekşi'de başlığım bile yok, Ekşi'de başlığı olmayan popüler denir mi?" diye ağlamıştım, birisi görmüş herhalde de Ekşi'de bana başlık açmış :) Teşekkürler crazy joe davola!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
C. SERPİL ULUTÜRK

Nice 150'lere!

Geç kalan yazı

Selam OGZ! Yazmayalı çok oldu, biraz kafanız şişsin istiyorum :) (bu arada Mart sayısı kapağı muhteşem, ellerinize sağlık, dergi kapağıyla uyur oldum).

1. Divinity: Original Sin gibi ucuz, az zaman harcatacak oyunlar önerir misiniz? Son sınıfım ve bana az zaman harcatacak oyunlara ihtiyacım var.

2. Okuyucular ve yazarlar arasında Switch'ini satmak isteyen var mıdır?

Şimdiden teşekkürler. 150. sayınız kutlu olsun :) Seviliyorsunuz!
- İris İris

Selam İris İris! Umarım bu ayki Doom kapağımızı da beğenirsin! (Doom kapak oldu değil mi Serpil? Half-Life'ınki VR oyunu ya, salla onu!)

(Evet Ömerciim, Doom kapak oldu, hıhı. Half-Life neymiş ki, nasıl bir oyunmuş, ne işi var kapakta... OGZ tarihine geçecek bir cümle kurdun valla. -Serp.)

1. Divinity: Original Sin'e az zaman harcatacak oyun mu dedin sen az önce o_O Baktım da 105 saatte bitirmişim ben (co-op olarak). Eğer öyle diyorsan 3'er 5'er dakikalık görevlerden oluşan kısacık Warframe'i önerebilirim. 350 saate yaklaştım, daha Railjack ve Eidolon Hunt'a girmedim bile :) Gerçekten kısa, ucuz ve güzel oyun diyorsan Undertale, Doki Doki, Her Story, Layers of Fear, Gorogoa, The Beginner's Guide gibi farklı farklı türlerden oyunlar önerebilirim.



2. Valla o kadar masrafa girip Switch almak büyük motivasyon gerektirir, o motivasyondaki birinin de Switch'ini satmak isteyeceğini hiç sanmıyorum :)

Kutlama için teşekkürler! Sevgiler bizden!

Selamlar

Merhabalar çok saygıdeğer Oyungezer ailesi ve Ömer Bey. Öncelikle yaptığınız işleri büyük bir saygıyla takip edip derginizi her ay her bir cümlesini okuyarak incelediğimi söylemek istiyorum.

Henüz lise çağlarında tanışmış olduğum Oyungezer dergisini şu an 28 yaşında evli ve hayırlısıyla bir çocuk babası olacak biri olarak hâlâ okuyorum ve açıkçası oyun





Bize Yazın! **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

alışkanlığım dijital oyunlardan çok eşimin de etkisiyle kutu oyunlarına dönüşmüş olmasına rağmen ve elimde herhangi bir konsol olması da hiçbir etki göstermeden her incelemenizi oyunu hiç oynamayacağımı bile bile okuyorum. Bunun en önemli sebebi de başta Sinan Akkol, Serpil Ulutürk ve Tuğbek Ölek olmak üzere her birinizin göstermiş olduğu samimiyet ve içtenlik.

İnsanoğlunun gençliği ve çocukluğundaki hatıraları tekrar hatırlandıkça daha çok mutluluk duyduğunu biliyor muydunuz? İşte sizin derginizin bende tam olarak hissettirmiş olduğu da bu. Nice yazarlar geldi geçti ama nasıl olduysa hiçbir gelen gideni aratmadı. Bunun için de her birinize ayrı ayrı teşekkür ediyorum. Ufak bir rica olarak hazır Serpil Hanım da bu ay konuk editör olmuşken, lütfen bu çalışma azminizi hiç kaybetmeyin ve asla ama asla bir yerlere gitmeyin. Emin olun ki güzel bir kitleniz var ve sizi okuyacak birileri her zaman olacak.

Halihazırda yazmışken de Emre Sümer Bey'in Kartuşlara Üfleyen Adam köşe yazısını bu sayıda tekrardan gördüğüm için duyduğum mutluluğu dile getireyim. Kendisine bu yazısından ötürü teşekkür ederiz. Hepimizin yaşadığı bir durumu esprili bir dille güzel bir şekilde dile getirmiş.

Kendinize çok iyi bakın. Ben de size atmış olduğum bu ilk mailimin mutluluğuyla uzanıp bir iki incelemenizi daha okuyayım. Görüşmek üzere.
- Onur Şatlı

Selamlar Onur, bu üst düzey nezaket seviyesiyle beni ufaktan gerek mailin için ve de güzel sözlerin için teşekkürler :) Hoş geldin.

Yav siz bizi ne hakla şımartıyorsunuz böyle Onur ama ya! Bak burnumuz sürtülerek gelmişiz 150'nci sayıya kadar... Hayretle karışık bir "deli bunlar ya" deseniz o da yeter bize. Çünkü aynısını dergiyi hiç yalnız bırakmayan, okumaktan vazgeçmeyen sizler için biz diyoruz :) Ayrıca varlığınızı yanımızda hissetmesek çoktan bırakmıştık bu işleri. Biz teşekkür ederiz, azıcık şımarırsanız da mutlu oluruz. -Serp.



Anam garip anam..

Videolarda Bu Ay



→ Doom ve Animal Crossing aynı gün çıkınca internet onları kardeş ilan etti :) **tinyurl.com/ogz-150-animal-eternal**



→ This War of Mine'dan ilham almış başarılı bir yerli kısa film: Benim Savaşım **tinyurl.com/ogz-150-benim-savasim**



→ Bill Gates'in 5 yıl önce yaptığı, salgın nedeniyle daha anlamlı ve daha popüler hale gelen TED konuşması: **tinyurl.com/ogz-150-gates**

Emre'nin yazısı için söylediklerini de kendisine ilettim gitti!

İlk mailin nicelerinin başlangıcı olsun, yakın zamanda görüşmek üzere!

Felaket diyenler haklıymış

Yeniden selamlar. Geçen ay insanların felaket tellallığı yaptığını söylerken günahlarını almışım, dediklerinde haklılarmış COVID-19 artık dünya çapında yayılmış halde ve eğitime 2 hafta ara verilmesiyle değerli müdürüm ve değerli öğretmen arkadaşlarım sevinçten şampanya patlatacak. Ve bu ay korkunç düzeyde oyun kıtlığı var.

1. Mecha oyunları neden hep başarısız piyasaya çıkıyor?

2. Birileri 51. Bölge bilgisayarlarından Plague Inc. oynuyor olabilir mi? (Bu meme her subreddit içerisinde karşıma çıkıyor, içimi dökmem gerektiğini hissettim)

3. Sizce neden bütün bilimkurgu senaryolarda yapımcıların bilimsel kapasitesi yetmeyince mevzu 'kuantum" ya da "nanorobotlar evlat" şeklinde açıklanıyor? Daha doğrusu hep aynı açıklama sizi de sıkmadı mı? (Şu anda ben de hikâyemde makine virüs kullanıyorum, vurmayınız)

4. Normalde kurşun yaralarının iyileşmesi haftalar sürerken oyunlarda bunun bir kutu ağrı kesici ya da moral desteğiyle iyileştiğinin farkındayız. Sizce orijinal bir can yenileme metodu nasıl olmalı?

Sonraki ay virüs daha tehlikeli mutasyonlara uğramazsa görüşmek üzere, kendinize iyi bakın. *- Murat*

Selamlar Murat. Ofis-ev fark etmeksizin aynı şeyleri yapan biri olarak bana çok tesir etmedi bu salgın. Umarım hem fiziksel hem psikolojik olarak fazla kimseye tesir etmeden de geçer gider. Ama bu ayki oyun kıtlığı derken? Doom, Half-Life, Animal Crossing, Persona, Bannerlord, Nioh, Ori? E ama insaf!

1. Ah bir bilsem Murat... Gundam, Eva, Macross gibi fikri mülkler aşırı popülerken, insanlar mecha'ya kucak açmışken neden karşımıza Mechwarrior 5 gibi garabetler çıkıp duruyor anlamış değilim. Ufukta da görünen pek bir şey yok gibi. Phantom Brigade bir tek fena durmuyor gibi ama bakalım bakalım...

2. Grönland'a yerleşmek lazım.

3. Yapımcılar "şurada şöyle bir iz-

leyiciyi/oyuncuyu şaşırtacak olay olsa çok acayip olmaz mı" diye düşünüyor ama "neden böyle oldu ki" sorusunu sonradan soruyor çoğu zaman. O "neden" sorusunun altını iyi dolduranlar var iyi dolduramayanlar var. Yazarlar sebep olarak "kuantum, nanomakine" gibi standart izleyicinin anlamayacağı ama fonetik olarak ve popüler kültür değeri olarak güçlü tabirleri kullanıp izleyicide "haa bu bundanmış, anlamıyorum ama kesin güzel bir şeydir" hissiyatı yaratmak isteyebiliyor. Bu tip tabirleri kullanan bütün yapımları suçlamamalı tabii, o tip bir genelleme yanlış olur ama bir nevi "deus ex machina" gibi günümüzde bu tip tabirler. Başın dara düşünce kullan gitsin.

Meğerse nanorobotlar şu an bir köşede oturmuş, bu senaryoları simülasyon olarak kullanarak işgal planlarını kusursuz hale getirmeye çalışıyormuş. İnşallah kuantumlar korur bizi öyle bir durumda. -Serp.

4. Çok da şeyapmamalı diyorum bu konuda :) Çok gerçekçilik de gereksiz gerilim yaratır oyunlarda.

Sosisli yiyerek sağlığı doldurduğumuz günleri özlüyorum. -Serp.

Mutasyon kelimesi geçince hâlâ aklına Ninja Kaplumbağalar, Rocksteady ve Bebop gelen tuhaf bir insandan sevgiler. Sen de iyi bak kendine!

Farlarımı göremiyorum!

Herkese selamlar, kısa kısa bir şeyler yazacağım.

Eğer bir elinizdeki parmaklarınızın ucunu, serçe ve yüzük parmağınız hariç, birleştirir ve bu birleşimin olduğu noktayı hafif aralarsanız, o aralıktan bakıp dünyayı daha net görebilirsiniz :)

ETS2'de 35 saatin sonunda tabela okumayı öğrendim. Nalet olsun kaçırdığım kavşaklara, +100 km'lere.

Nükseden araba sevdamdan mütevellit 2015'te çıkan NFS'yi bitirdim geçenlerde. Nereden tutsan elinde kalan oyunlardan olmuş. Görevleri bir sorun, hikâyesi bir garabet, arcade olduğu için oynanışa bir şey demiyorum ama arabayı bir yere azıcık sürtsen anında ara sahne giriyor falan. Hadi hepsini geçtim açılıp kapanan ön farlara sahip bir arabanın farlarını değiştiriyorum, e farlar kapalı olduğu için ne değiştirdiğimi göremiyorum. Garajdan çık > farlara bak > yeniden garaja gir döngüsünden sinirlerim gerildi, illallah ettim. Bu oyunun kafasına çekiçle vurur musunuz? tşk.

Ve son olarak Puzzle Pirates diye bir oyuna başladım. Daha önce gördüğüm oyun mekaniklerine hiç benzemiyor. Hiç yeni oyuncu dostu değil, ve ben bu durumu sevdiğimi fark ettim :) Başlayacak arkadaşlar mekaniklerle karşılaşıp "Bunu nasıl yapacağım!!" diye çıldırıp kapatmasınlar.

Evde kalmanın lüzumlu olduğu bu günlerde kendinize çook dikkat edin. Bu arada büyük fontlara en azından birkaç ay ara verebilirsiniz. Zira insan tüm gün evde durunca dergiye mektup yazası geliyor :)
- Zübeyir Bayram Şafaklar

Selamlar Zübeyir Bayram. Dediğini yaptım, parmaklarımı dediğin şekle getirdim ama o haldeyken mailini okuyamadım, dünyayı daha az net gören normal halime geri döndüm :)

ETS'deki memur beylere ve hanımlara selamlarımı göndereyim o halde ve ehliyetin olmadığını umayım.

O 2015'te çıkan NFS'nin incelemesini ben yazmıştım ve kendisinin kafasına bir güzel vurmuştum zaten, merak etme. Kötü değil de ortalama bir oyun. Standart bir NFS olarak çıksaydı neyse, adını NFS koymuşlar, reboot demişler, beklentiyi yükseltmişler... Neden?

Puzzle Pirates'a baktım şimdi de, pek benlik bir oyun değil, bir şey diyemiyorum. Puzzle türünü sevenlere önerini iletmiş olmakla yetineyim.

Valla dediğin gibi bayağı mail gelmiş bu ay. Bayağı makaslamak gerekecek gibi. Hatta bu cümle bile makaslanab-

Kara diller kara yüzler

Selamlar Serpil abla. "Nasılsın" saçma sapan bir soru haline geldiğinden direkt pas geçiyorum, ya da geçmeyeyim, "nasılsın?" Ben tıkıldım evime, sigarayı bıraktım, bazen başım dönüyor, terliyorum ama boğulma hissinin nasıl bir şey olduğunu az buçuk bildiğimden elimi sürmüyorum artık tütüne. Aranızda sigara içen varsa, duvarlara kafa atma pahasına paketi suya fırlatsın.

Bu arada nispeten genç olan arkadaşlar 'gele gele bu zamana mı denk geldik?' diye çok kafaları karardığında, 1899'da doğup iki tane dünya savaşı atlatma veya atlatamama ihtimallerini düşünüp biraz rahatlamaya çalışabilirler, Emrah Safa Gürkan söyledi bunu, güzel tarihçi.

Aslında virüs nedeniyle değil, şu anda Ekşi Sözlük'te patlayan Playstation Store rezaleti nedeniyle size yazmaya karar verdim. Oyuncular şu an sinirden küplere binmiş halde, karantina döneminde bırakın indirim yapmayı, indirim sekmesinin ortadan kaldırılmış olmasını protesto ediyorlar.



Nesli tükenmekte olan bir tür olarak robotlar...

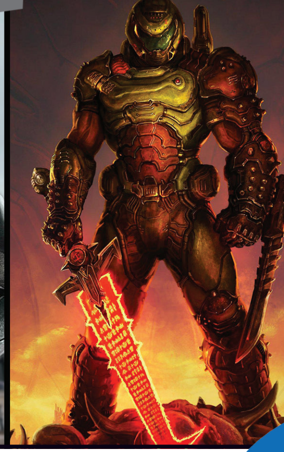
Xbox övgüleri yükselip duruyor. Oyuncu arkadaşlar hayata gayet optimist yaklaşmışlar, felaket senaryosunda bir kıyak bekliyorlar, genel olarak şirin insanlar zaten oyuncular. Fakat Türkiye ekonomisi için 4-5 yıldır 'kırılgan, hassas' gibi ağlamaklı kelimeler kullanılıyor ya, bu salgından sonra Türkiye ekonomisi için artık kötü huylu basur daha uygun bir ifade olacaktır. O yüzden bırakın indirim yapmayı, büyük zamlar gelecek. Durumdan şikayetçi arkadaşlar olayın ciddiyetinin henüz farkında değiller, olmasınlar da zaten, olsalar ne olacak? 1500-2000 TL'lik oyunlar peydah olduğunda nasılsa anlayacaklar.

Yalnız şimdi fark ettim, ben nedense size hep böyle felaket zamanlarında yazıyorum galiba. Hayatımda bir kez olsun içi ferah bir mail atmadım sanırım size. Biraz ağlama duvarına çevirmişim postanızı, kusura bakmayın.

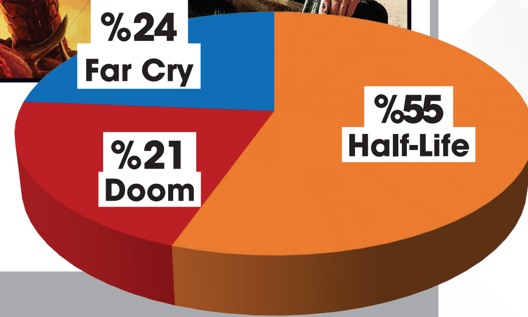
Bu evde hapsolma olayından istifade, geçenlerde sipariş ettiğim bazı eski sayılarınızı okudum, içim resmen bir hoş oldu. İçimi hoş edense, 2010 Ağustos'unda derdimizin sansür olmasını, bunun güzel bir havada savaşsız bombasız protesto edilebilmesini, ifade özgürlüğünden naifçe bahseden insanların varlığını, çok uzak olmayan bir zaman diliminde korku imparatorluğunun henüz inşa edilmediğini, Twitter yüzünden insanların işten atılmadığını, bölgelerin bombalanmadığını, Serpil ablanın, Tuğbek ve Sinan abinin hâlâ bol bol yazdığını tekrar hatırlayabilmek oldu. 10 yıl değil 50 yıl geçmiş sanki. Toplumsal değişimdeki bu hızlanma benim gibi hâlâ genç sınıfına girebilecek insanlara bile kendisini mahallenin huysuz ihtiyarı gibi hissettirebiliyor.

Kendinize çok iyi bakın, dergi lütfen batmasın, ellerinizi günde elli kere yıkayın, eczaneden D vitaminini damla ve ampul olarak alıp, enjektörle ampulden çekip damla şişesine ekleyin ve haftada bir gün 15 damla yutun. Öptüm.
- Soloist Deve

Anket


TEK KİŞİLİK TARAFLARIYLA ÖNE ÇIKAN ŞU ÜÇ FPS SERİSİNDEN HANGİSİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Seri olarak kesinlikle Half-Life ama tek oyun seçecek olsam Far Cry 3 olurdu. @Tarık Naroğlu

Yahu bambaşka tarzda 3 FPS, şahsen üçünü de ayrı ayrı seviyorum ben :) @Kemal Can Özdemir

HL var olmasını Doom'a borçlu olsa da boynuz kulağı çok geçti. Keşke devamı gelse (Alyx'i saymıyorum). @Barış Keskin

→ BANNERLORD'A KAVUŞTUK! NELER HİSSEDİYORSUNUZ?

Hislerim de 10 sene gecikmeli geliyor, 10 sene sonra haber veririm! @Turkish Media Army

Beklenen seviyede değil ama güzel bence. Daha iyi olacaktır. @Oğuz Şengür

Oyunu Steam'in en çok oynananları arasında gördükten sonra gurur duymaktan başka ne hissedilebilir... Allah bereketlerini arttırsın, emeklerine sağlık :) @Samet Ünsal

Multiplayer kısmıyla tatmin edilmezse bunu yeni bir oyun olarak değil büyük çaplı bir genişleme paketi olarak değerlendireceğim. @Muhammed Dönmez

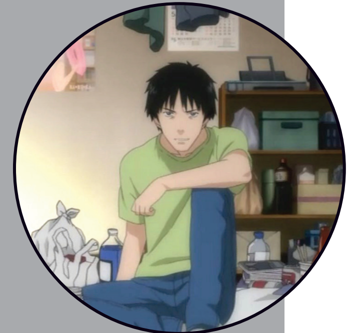
→ @OYUNGEZER: [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU] BASKI MI DEDİN? 5 DAKİKA NE? BU AYI BİR CÜMLEYLE ÖZETLE!

Gömlek, etek, ayakkabı... İş kıyafetlerimi artifact gibi görmeye başladım. @pebblesinmymind

Pijamayla işe gitmek; hayaldi gerçek oldu! @gizemsedef

Normal yaşam biçimimin karantina olarak isimlendirildiğini öğrenmek. @omerakdag





Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Merhaba Soloist Deve, sanırım ki bu satırları okurken nikotin nöbetlerin çoktan tarihe karışmış olacak. Frodo'nun arada bir sızlayan omzu gibi, kırk yılda bir kendini hissettirecek yoksunluk hissi muhtemelen ama o da tekrar başlamamak için iyi bir hatırlatma bence. Tebrik ederim.

ESG doğru söylüyor, hatta o iki savaşın arasında bir de İspanyol gribini yaşadılar, 50 milyon insan sırf o salgında öldü. Bu çağ, dünya tarihindeki pek çok dönem için ancak Lale Devri sayılır. Kıtlık deyince aklımıza markette tuvalet kağıdının bitmesi geliyorken çok da öldük bittik dememek lazım.

Gelelim "Playstation rezaleti"ne. Ülkedeki en büyük sorunlardan biri, yanlış giden her şey için tek bir hedef bulup ona yüklenmek... Sony Türkiye'nin neyi doğru neyi yanlış yaptığını tümüyle bir kenara bırakarak söylüyorum; Türkiye'de ekonomi kötü durumda ve bunu telefon fiyatlarına bakarken, kredi öderken, market arabası doldururken ya da bir paket çerez alırken nasıl fark ediyorsanız oyun alırken de elbette fark edeceksiniz. Microsoft'u bu kriz günlerinde oyuncuyu üzmeden ayakta kalabildiği için tebrik ediyorum ama Sony'ye de bir şey diyemiyorum. Bu konuda çok eleştirildiği halde düzgün bir indirim yapmıyorsa, muhtemelen yapamadığı içindir. Oyuncular olarak asıl problemin ekonominin gerçekleriyle ilgili olduğunu oyun çıkış tarihleri dışında da aklımızda tutmamız gerekiyor.

Felaket zamanları dayanışma zamanlarıdır Soloistcan. Her şey güllük gülistanlıkken dedem de yazar! (Canım dedelerim, RIP.) Ve haklısın, bir sis bulutunun arkasında bütün geçmişimiz. Asla yaşanmamış, sadece rüyası görülmüş, biraz da gerçeküstüymüş... Buraya yazarsam başımı belaya sokacak bazı şeyler 10 değil, 30-40-50 yıl önce de aynıydı (aynıymıştı, hepsini de hatırlayacak kadar yaşlanmadım bi zahmet!) ama çok basit gündelik hayat detayları bile öylesine bir kırılma yaşadı ki, bu kuşağa kendi gençliğimi tam olarak anlatabilmem imkânsız. -Serp.

Yanlış anlama, şimdiye kadar attığın bütün mailler çok anlamlıydı, çok teşekkürler Soloist ama bir gün ferah bir mail atacağın konusunda da umudumu yitirmiş değilim :) Görüşürüz.

Eskilerden kim kaldı

Eveeeeeeeeet kadim sorularla geldim! "Serpil abla size ekmek olarak I am Bread oynatıyor diyorlar, doğru mudur?" dememe gerek yok, 101. sayıda itiraf etmiş zaten Tuğbek, o yüzden daha zor sorular sorup biraz da muhabbet edelim.

Şimdi efenim 8 yaşımda tattığım zevkler ve oynadığım oyunlardan bu günlere geldim. Twitch'le uğraşan bir garibanım.

1. Bana o turuncu donun hikâyesini yazın size ek puan vereyim!

2. Uzun zamandır yazarsınız, oyun oynuyorsunuz. Peki Serpil Abla Diablo sayısından sonra dergilerin geç çıkması nasıl normal karşılanmaya başlandı?

3. Tuğbek'in şu yazması istenen ama sürekli uzattığı yazı neden uzatıldı?

4. Sitenizdeki editör gizli bir galeri yaratmış, sizi pişman edip "keşke önceden kabul etseydik" diyordu. O da 101. sayı galiba. Dur bir bakayım (bulamadı).

5. Sanırım Noyan kendini odasına kapatıp telefonuna nfc yoluyla beynini bağlayıp en güzel mobil oyunları buluyor, doğru mu?

6. Steam üzerindeki en pahalı oyun kartı hangi oyundan düşüyor?

7. sm-mp'nin açılımı? (ipucu: retro bir GTA klasiği)

8. Bu en zor soru, bunu sadece anime bağımlısı bilir: En nadir bulunan kaos kapıları anga'sından dünyada kaç tane vardır full cilt olarak (ipucu 1 eldeki parmak sayısını geçmez)?

-youtube.com/nakdown
-twitch.tv/nakdown
-instagram.com/nakdown_

Not: Serpil Abla'ya bir sözüm vardı unuttunuz ama o röportajı alacağım! Bana adres atın 4 gün sonra ordayım.

さようなら deyip kaçıyorum.
- Alperen Güme

Selamlar Alperen. Daha ilk cümlelerden senin OGZ tarihçesi bilginin benden fazla olduğunu görüp korkuyla yaklaşıyorum mailine. I am Bread bulamayınca Portal yedirtmeye kalktı bize Serpil ama oradaki kek de yalan çıktı.

1. *Öncelikle zavallı, yıpranmış gri hücrelerime vitamin paketleri basmaya başlıyorum ki söylediğin şeyleri hatırlayabileyim...*

Alperen, peşinen seni Oyungezer'in Bilbo Baggins'i ilan ediyorum (LotR referanslarımın sonu gelmiyordu). Turuncu donun gizemli sahibi bile bu hikâyeyi unutmuş olabilir ama sen deri kaplı bir defterde her şeyi Selam OGZ formatında saklamışsın, bana cevap vermelik satırlar bırakmışsın. Peki o zaman... OGZ'nin Red Wedding'i olan Turuncu Don gecesini bir daha anmamak üzere hafızalarımıza kilitlemiştik ama madem çok merak ediyorsun... yine anlatmayayım. Şu kadarını diyeyim, o olayın ertesi günü donu bulan ofis ablamız ağlaya ağlaya istifa etmek istediğini söylemişti, nasıl bir manzaraysa... -Serp.

2. *"Güzel dergi ama hep geç çıkıyor" eleştirisi*

o sayıyla "güzel dergi çünkü erken çıkma kaygısı yok"a döndü. O noktadan sonra üstümüzdeki baskıdan nispeten kurtulduk, tarihlere değil içeriğe odaklanmanın yanlış bir tarafı olmadığına iyice ikna olduk. Bu bilinçle, ayın 25'ine kadar yatış, sonra deadline kavgaları şeklinde disiplinli bir düzene geçtik. -Serp.

3. Valorant'ı mı diyorsun? Eh assolist olmak bunu gerektirir :)

Oh neyse, geçen sayıdan bahsediyormuşsun, onu ben de hatırlıyorum. Yazıyı yolladığında hâlâ altı sayfaya rahat sığar, zaten çoğu kutu diyordu Tuğbek, 12 sayfa oldu. Nice hazır sayfa katledildi yer açmak için. -Serp.

4. Of bana eski sayı numarası verme ya... 101. sayı dedin, kaç saattir o sayıyı okuyorum. Daha doğrusu kendi yazdığım şeyleri okuyorum megaloman bir şekilde. Kenshin, Queen, Naruto, Tek Parça, Pillars falan yazmışım. Ah nerede o eski Ömer, fena yazmıyormuş kerata, eski günlerini aratıyor şimdi. Dediğin şeyi ben de bulamadım valla, ne demek istedin acaba...

"Tarihi bilmeyen, onu tekrarlamaya mahkumdur" demiş Burke. Bu olay tekrarlandığında yanıt yazacağım sana dostum. -Serp.

5. Kesin bu sorularda benim anlamadığım OGZ tarihi göndermeleri var :)

Evet, öyle Alperen, gerçekten odasından bağlı... Bırak Ömer yorma kafanı ya, bu Alperen gelmiş şov yapıyor resmen. Kardeş bunlar nasıl derin tarih çalışmaları böyle? Boş kâğıt verip çıkmak üzereyim. Ayrıca Bilbo Baggins rozetini geri alıp seni Riddler ilan ediyorum. -Serp.

6. The New Queen diye arada kalmış bir oyunun Lorelai (Foil) kartı şu an 10.300 TL civarında satılıyor, onu gördüm en fazla. Herhalde alan bir salak yoktur.

7. Google yanlış söylemiyorsa San Andreas - Multiplayer. Ben GTA V'i bile multiplayer olarak çok az oynadım, San Andreas'ta o işe hiç girişmedim valla.

8. Anga derken mangayı kast etmişsen ve kast ettiğin şey de Chaos;Gate'se o manga değil light-novel'mış ve kaç tane olduğunu bilmiyorum. Öf ne biçim sorular bunlar, kaç yaşındasın sen, ben sana hiç...

Birlik ve beraberliğe en az ihtiyaç duyduğumuz bu salgın günlerinde çocukları evlerine kapattım Alperen, kontrolü hafiften kaybetmiş durumdayım ama tekrar ofise döndüğümüzde günün popüler oyunlarından yeni bir menü hazırlamayı düşünüyorum. Beğenmezlerse Animal Crossing'de kendileri ekip biçsinler, bize de biraz para kazandırır.

Biz röportaj mı yapacaktık seninle? Valla buradaki gibi soracaksan direkt psikanalize yapalım, başka türlü mümkün değil cevap veremem senin zamanın küllerinden harmanlayacağın sorulara. -Serp.

Sayonara demekmiş arkadaşlar o yazdığı, birkaç aydır yüzüne bakmadığım Hiragana notlarımdan çözdüm :) Ja ne Alperen!

Yine yaz bize Alperen. Cevap vermeye çalışırken beynimde pıtır pıtır sivilceler çıktı, hafiften eğlendim. -Serp.

Oyun konuşalım

 Merhaba Oyungezer ahalisi. Hiç uzatmadan sorulara geçiyorum.

1. En son hangi oyunda tüyleriniz ürperdi? (Jumpscare demiyorum, korkunun damarlarınızda aktığını hissetmek diyorum).

2. Niye hiç Nintendo kapağı yok? Yani "Nintendo oyunu kapak olamaz" diye bir kural yoktur umarım. Yaparsanız kesin alırım ama. 100% garanti.

3. Mother/Earthbound serisi oynamış olanlar var mı dergide? "En iyi JRYO" olduğunu söyleyenler bile var AMA çok büyük farklar var diğer JRYO'lara kıyasla.

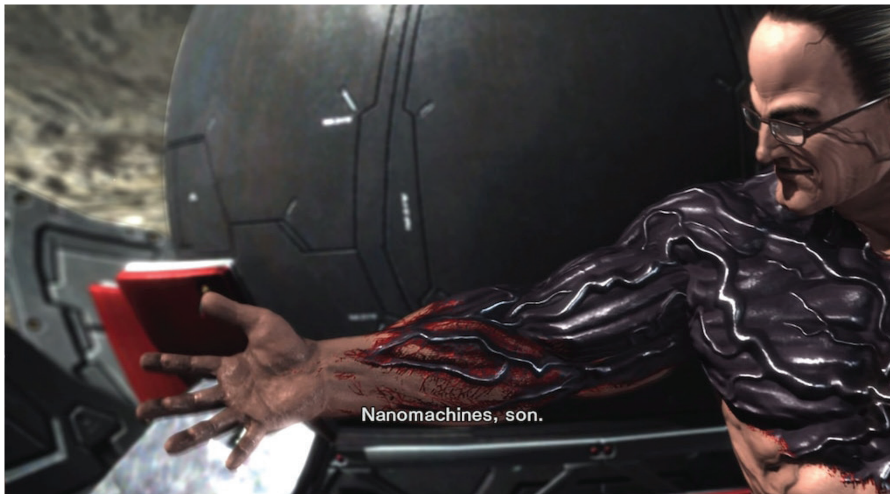
4. UwU veya türevi OwO hakkında ne diyorsunuz? "Ferry Kelimesi" deniyor bunlara.

Benden bu kadar, görüşmek üzere!
- Gamer Boi

Selamlar Gamer Boi,

1. *Yalan yok, ben hangi oyunda düşman görsem ürperiyorum. Yani Diablo'da katedraldeki 0 HP'li iskeletler bile zaman zaman korkutuyor. Ama en son, HL: Alyx'teki ilk barnacle tarafından yukarı çekilirken kanım da çekildi. VR gözlüğünü saliseler içinde nasıl çıkarıp attım anlatamam. -Serp.*

2. Ah Gamer Boi ah... Uzun hikâye o. Nintendo'nun kapaklık oyunları Breath of the Wild ve Odyssey çıktığında Nintendo Türkiye'de yoktu zaten. Şu an o derece büyük bir oyun çıkarsa kapak yapmak ister miyiz? İsteriz. Yapabilir miyiz? Onu bilemiyorum. Nintendo'nun bu yılki en büyük oyunu Animal Crossing bile gelmedi bile bize daha bu satırları yazarken, oyunun çıkışının üzerinden bir hafta geçmişken. Nintendo'da yerel fiyatlandırma olmaması, oturduğunuz yeri Türkiye seçerseniz eShop'a ulaşamıyor olmanız gibi Türk oyuncusunu önemsemeyen hareketleri de düşünürseniz, bilemiyorum. Elbette Nintendo'yu bir yapımcı stüdyo olarak çok seviyorum



Yıllardır dergide adı geçmeyen Senatör'ü aynı ayda 2 kez andık, hayılrısı.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





Söyleyin Çizelim!

Bu ay seçtiğimiz çizim önerisi Emir Gümüşbaş'tan geldi: Metal Slug'daki Marco Rossi, Titanfall 2'deki Prime Ronin'le savaşıyor. Diğer önerilerde bulunan arkadaşlara da teşekkürler ama yetmez! Dahası lazım! Oyunlarla alakalı olan, yaratıcı, uçuk önerilerinizi selam@oyungezer.com.tr'ye gönderin, sevgili Eren Eryürekli aralarından birini seçip görselleştirsin!

ama yani şirket olarak Türk oyuncularının kalbini çok kırıyorlar.

3. Daha geçen ay birisi sormuştu bunu ya. Mother serisinin o kadar çok mu takipçisi varmış bizim memlekette? Önümüzdeki ay biri daha sorarsa ben de oynayayım artık.

4. Öyle dendiğini bilmiyordum ama sevimli ifadeler bence ^_^ Bir de Nero vardı, o da Umu derdi.

Görüşürüz, sağlıcak!

150. Sayı (Vay Be!)

Öncelikle 150. sayınızı en içten dileklerimle, bol oyunlu ve sağlıklı günler dileyerek kutluyorum.

İlk aldığım Oyungezer, kapağında Battlefront olan Ağustos 2015 sayısıydı. Kapağı görünce koyu bir SW'ci olarak hayran kalmıştım. Gerçi küçüktüm o zamanlar, 8. sınıfa yeni geçiyordum ve oyunlara olan ilgim malum liseye giriş sınavı için biraz azalmaya başlamıştı. Gerçi benim için o zamanlar oyun internet üzerinden oynanan Flash tabanlı oyunlar veya GTA, NFS gibi serilerden ibaretti. Belki bana bu oyunculuk duygusu aşılayan yegâne şey evimizdeki PS2'ydi. Babam henüz ben doğmadan almıştı onu. Ve biraz aklım ermeye başladıktan sonra ben de babamla birlikte oynamaya başladım, 8-9 yaşında filandım herhalde ilk oynadığım zamanlar. En fazla NBA Live 07 yedi oynardık (ara sıra hâlâ oynuyoruz). Batman Begins filminin oyunu vardı, bayağı kaliteliydi ve biraz daha büyüyünce bitirmiştim onu.
Böyle anılarla büyüdüm ve bu da bende bir oyun kültürü yarattı (teşekkürler baba). Şimdiyse lise 3. sınıftayım. Tabii oyun kültürüm katbekat arttı. Ve ikiziniz diyebileceğim Level dergisini de takip etmeye başladım.

İlk sayıyı anlatıyordum ki konu başka yerlere kaydı, neyse devam ediyorum. Aldığım ilk sayınızda oyun incelemelerinin bittiği yerde dedim ki dergi bitti herhalde fakat fark ettim ki dergi bir yerden sonra kültür-sanat ve müzik dergisine dönüşüyordu ve ek olarak anime bölümleri, teknoloji haberleri, retro bölümü Pixel derken tamamıyla mest olmuştum (bu dergi formatınıza bayılıyorum). Bir dergiden isteyebileceğim her şey bu dergideydi; desem de okul ve sınavlar derken çok sıkı takip edemedim sizi ama lise biter bitmez her ay alacağımdan şüpheniz olmasın.

Not: Spider-Man kapağı en iyi kapağınız.

Not 2: The Weeknd'in son albümü sizce de muazzam değil mi? (arkada çalıyor Faith)

Bol karantinalı günler... Bu arada ekipteki tüm çalışanlara selamlar!

- Muzaffer Karabıyık

Selam Muzaffer. Hadi çabuk, okulu bitirmeni bekliyoruz, paylaşacak yığınla şey var burada, hâlâ lise diyorsun! Güzel bir diploma derecesiyle bitirirsen eminim dergiden de, oyunlardan da alacağın lezzet artacak. Derslerde başarılar diliyoruz, 150 kutlaması için de kalpler, kalpler! (Ayrıca teşekkürler Muzaffer'in babası.)

Spider-Man kapağı da tek lokmada yutmalık ama benim favorim Fallout 4'lü (Sayı 98, Aralık '15) ve bir de Batman: Arkham City'li (Sayı 36, Ekim '10) kapaklarımız. Bu ayın dosyasında bu kapak meselesini oyladık zaten... Bİ-RAZ-DAN!

The Weeknd'i kafa çok güzelken dinlemelikler kategorisine hapsettiğim için bu hapis günlerinde yeni albümüne sıra gelmedi ama şu an heyecan yaptım, açıyorum madem. i'ma f'ing starboy! -Serp.

Artık Serpil'in kerameti midir, 150. sayının kerameti midir, fontlar büyüdüğü için midir bilinmez, yine bol sayfalıydı bu ay Selam. Önümüzdeki ay aynen devam!



Gelecek Ayın Misafiri

Ardı ardına çıkan mükemmel Japon oyunları sayesinde bu ay uçuşlarda olan Eren Eryürekli konuk önümüzdeki sayıda Selam'a. Şu sağ taraftaki çizimleri konusunda yorumlarınız olursa onları da bekler tabii.


İLLÜSTRASYON EREN ERYÜREKLİ

ROLLER CHAMPIONS BETA

DANS AYAKKABILARI OUT, PATENLER IN

CEVDET EMRE KIZILCAN



Size çok ciddi bir şey söyleyeceğim: Ben Roller Champions için bayağı heyecanlıyım! Çünkü sonunda benim için işkence olan "spor oyunları" türünü oynayabileceğim bir forma sokması oldukça muhtemel. Hele ki o uçuk kaçık ve renkli atmosferi de eklediğiniz zaman kendisini uzunca bir süre oynayacağımdan eminim. Kendi aramızda "patenli oyun" diye ansak da olay benim için o kadar basit değildi işte. Çünkü biliyorum ki Roller Champions, köprüden önce son çıkış.

Hem futboldan hem de arabalardan pek haz etmediğim için Rocket Leauge benim için bir lütuftan ziyade gereksiz bir oyundu. Sadece konseptinden ötürü değil oynanışı da pek eğlenceli gelmemişti. Sanki atağa çıktıktan sonra gelen gol tamamen rastgele gerçekleşmiş gibi duruyordu. Gerçi benim beceriksizliğimden ötürü böyle düşünmem mümkün olabilir fakat anlayın işte canım Rocket Leauge'le yıldızım pek barışık değildi.

Akıllara Alita'yı getiriyor

Sadece kapalı alfasını oynamamla birlikte söyleyebilirim ki Roller Champions tam da istediğim kıvamda bir spor oyunu. Oldukça hızlı, eğlenceli ve rastgele olmayan bir oynanışa sahip. En önemlisi de maçlar ne çok kısa ne de çok uzun. Bir diğer deyişle oldukça casual ve arcade. Fakat bu şekilde tanımlanabilir oluşu oyunun değerini düşürmüyor çünkü hem atak hem de savunma esnasında yapılabilecek stratejik hamleler oyunun gidişatını gerçekten etkiliyor.

Ya 5 skor alarak ya da 7 dakika geçirerek biten ve 3 kişiye karşı 3 kişi gerçekleşen maçlarda skor almanın yöntemi, eliptik olan stadın çevresinde bir tam tur atarak kaleye topu atmak. Tur sayısı arttıkça alınan skorun değeri artıyor. Örnek vermek gerekirse iki tur atılırsa 3 puanlık skor, üç tur atılırsa 5 puanlık skor almak mümkün. Fakat tur esnasında topu rakip takım alırsa o zamana kadar gerçekleştirilen bütün süreç sıfırlanıyor ve turlara tekrardan başlamak gerekiyor.

Stadyumun kenarlarındaki yükseklik farkı ve virajlar sayesinde yüksek hızlara ulaşmak ve havalı hareketler yapmak mümkün. Üstelik çok da iyi hissettiriyor. Takım arkadaşınızın omzuna tutunup, hızlanıp, ondan pas istedikten sonra ilerideki düşmanı taklalar atarak aşıp skor yapmak o kadar muhteşem ki. Sadece yapmak da değil, herhangi birinin yapması için yardımcı olmak, o takım oyununda olmak bile süper!

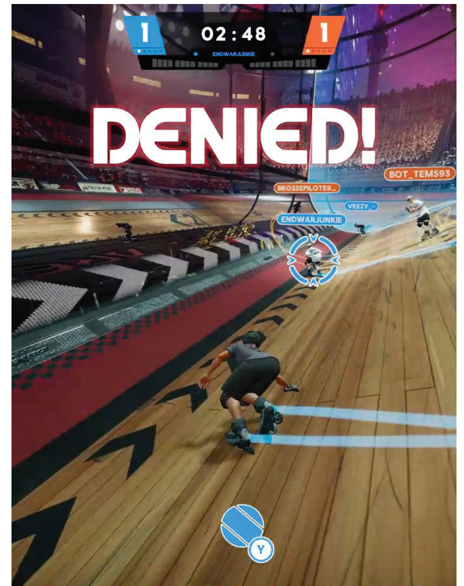
"Yetenek" yok, yetenek var

Roller Champions'ın en sevdiğim yanı "kahraman" mantığı içermemesi. Her bir karakter, oynanış olarak aynı bir şekilde sahada kozlarını paylaşıyor. Bunu sevmemin nedeni "nerf/buff" gibi durumlardan gelen sıkıcı metaların oyunda asla yer almayacak olması. Güvenmeniz gereken iki şey var: Takım oyununuz ve kendi kabiliyetiniz. Ayrıca üzerimize kuşandığımız her bir eşya sadece kozmetik. En azından şimdilik... Ubisoft'tan oynaması ücretsiz olup da pay to win olmayan bir oyun çıkar mı dersiniz? Belki. Bakacağız.

Böyle yoğun senaryosu olan bir oyunun ardından ya da arkadaşlarınızla birlikte 50 dakikalık zorlu ve uzun bir MOBA maçından sonra birkaç el Roller Champions oynamak çok eğlenceli olacak, kapalı alfa daha şimdiden bunu hissettirebiliyor.

Maçların çok uzamadığı, bütün karakterlerin eşit olduğu, hızlı, artistik bir spor oyunu mu? Ben varım!





TÜR: Spor | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

BU AY NE OLDU?

Bu ay ne oldu sorusuna dünyaca böylesine kötü bir cevap vereceğimiz muhtemelen aklımızın ucundan bile geçmezdi ama olan oldu ve Corona belasının ne kadar ciddi olduğunu bizzat yaşayarak gördük. Yaşamlarımız alt üst oldu, çoğu sektör gibi oyun dünyası da bundan ciddi olarak etkilendi. Dolayısıyla Mart ayında olan biten çoğu şeyde Corona etkisi gördük doğal olarak.

ESER GÜVEN

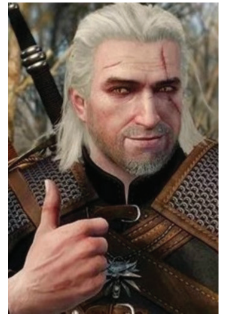


1 PS4'e özel en güzel oyunlarından biri olan Horizon: Zero Dawn'ın PC'ye geleceği resmen açıklandı sevgili okurlar. Artık Aloy'la benim gibi PC oyuncuları da maceralara atılabilecek, 'neymiş bu oyun bee, peh peh' diyebilecek. Sony Worldwide Studios'un yeni patronu ve eski Guerilla Games yöneticisi Hermen Hulst, bunun bir deney olduğunu söylediğine göre elde edilecek başarıya göre diğer bazı PS4 oyunlarını da PC'de görebilir miyiz acaba?

2 The Last of Us 2'nin gelişini sabırsızlıkla beklediğimiz bu günlerde, bize yine bekleyecek bir şey sunmaya karar verdi Naughty Dog ve The Last of Us dizisi resmî olarak duyuruldu! Projenin başında Chernobyl dizisinin yaratıcısı Craig Mazin ve The Last of Us'ın yazar ve yönetmeni Neil Druckmann var. Naughty Dog başkanı Evan Wells de dizinin yapımcıları arasında. Bakalım dizide hangi karakterlerin hikâyesini izleyeceğiz.



3 CD Projekt Red merakla beklenen sorunun cevabını nihayet verdi: Cyberpunk 2077'den sonraki oyunları The Witcher evreninde geçecek! Elbette bu oyunun başrolünde Geralt'ın bulunmayacağını ve isminin de The Witcher 4 olmayacağını söyleyebiliriz ama her ne olursa olsun CDPR'dan yeni bir The Witcher'a hayır diyecek tek bir kişi bile bulamayacağımıza eminim.



4 Nvidia'nın bulut yayın sistemi GeForce Now inişli çıkışlı bir grafik izledi yine; Bethesda ve Activision'dan sonra 2K Games de oyunlarını sistemden çekerken Ubisoft ve Epic Games tam desteğini açıkladı. "Sisteme katılmayı tüm platforma özel oyunlarımızla birlikte gönülden destekliyoruz" dedi Tim Sweeney ve saflar biraz daha netleşti.

5 Stygian: Reign of the Old Ones demiyoruz artık, Eskilerin Hükmü diyoruz! Cultic Games'in başarılı oyunu nihayet uzun zamandır beklediğimiz Türkçe yamasına kavuştu, biz de Cthulhu'yu "gel lan buraya" diye kendi dilimizde tehdit etme şansına eriştik. Ha oyun hâlâ bug'larından tamamen kurtulmuş değil ama o da olur zamanla. O vakte kadar, akıllı ol kutulu!

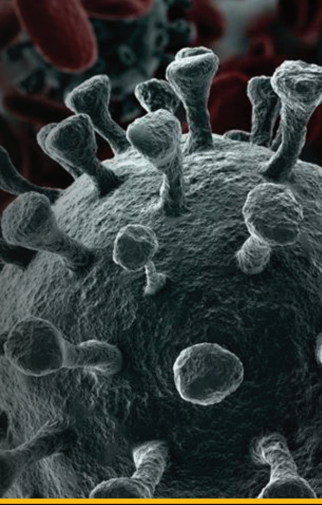
➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 İçimizdeki samurayı coşturmayı hedefleyen oyunlardan biri olan Ghost of Tsushima'nın çıkış tarihi nihayet belli oldu da kılıçlarımızı bileylemeye başlayabildik. PS4'e özel olarak çıkacak olan oyunla 26 Haziran tarihinde buluşacağız, hem de bu buluşmayı Türkçe olarak gerçekleştireceğiz. Daha ne ister bu gönül?

9 Microsoft'un Xbox Series X'in insana vauv dedirten teknik özelliklerini sürpriz biçimde açıklamasının ardından Sony de boş durmadı ve muhtemelen tarihinin en sıkıcı sunumunu yaparak PlayStation 5'in teknik özelliklerini paylaştı. Aslında bu GDC için hazırladıkları teknik bir sunumdu, o yüzden de detaylarda boğulup esneye esneye izledik açıkçası. Karşılaştırmalı tabloyu tinyurl.com/ogzxbp5 adresinden görebilirsiniz.





7 Corona salgını yüzünden evlere kapanan vakit geçirmek için kendilerini çoğunlukla oyuna veya yayın servislerine verdiler. Bu kadar yüksek bir talep elbette sorunları da beraberinde getirdi, Netflix ve YouTube yayın kalitesini düşürme yoluna giderken, Sony de Avrupa'da oyun indirme hızlarını düşüreceğini açıkladı. Bu video neden kalitesiz, bu oyun neden yavaş diye sormadan önce bunları bilmekte fayda var.

10 Half-Life: Alyx müthiş bir çıkış gerçekleştirdi. Zaten oyun çıkmadan çok önce Valve'ın elindeki Index stokları tükenmişti (ki Index gerçekten de pahalı bir VR cihazı). Bu cihaza sahip olan şanslı kesimin beklediğine değdi ve oyun ilk gününde 43 bin eş zamanlı oyuncuya erişirken, inceleme puanı olarak da 10 üzerinden 10'lar havada uçuştu.



8 Zenginin malı yine biz züğürtlerin çenesini yordu. Adamın biri çıktı ve Nintendo ile Sony'nin zamanında ortaklaşa geliştirdiği prototip konsolu tam tamına 360 bin dolar para sayarak (2.2 milyon lira) kişisel koleksiyonuna kattı. Bu konsolun şu an dünyada tek olduğunu bilmem söylememe gerek var mı. Zamanında 200 adet üretilmiş ama çoğu kırılmış veya bozulmuş.



11 Corona virüs salgını oyun dünyasına diz çöktürttü. Çoğu stüdyo uzaktan çalışma yöntemine geçti, birçok oyunun gecikme yaşayacağı belli oldu. E3 fuarı resmen iptal edildi; 1996'dan beri ilk kez E3'süz bir yıl geçireceğiz. Gamescom "şimdilik planlarda bir değişiklik yok" diyor ama kısmet...

Konuşanlar



@nickchester
(Nick Chester)

Bugün God of War'un diğer PS4 oyunlarından daha yüksek elektrik faturasına neden olduğunu öğrendim, bu yüzden Cory Barlog'dan bana 3.23 dolarlık bir çek yazmasını rica edeceğim.

Epic Games'ten Nick Chester, PS4'ü zorlayan God of War'un daha fazla enerji tükettiğini öğrenip Cory Barlog'a mesaj yazmış. Barlog'un buna cevabı ise "paranı Hyrule Rupee'si cinsinden yolladım" olmuş ve "döviz kuru kötü olduğundan biraz para kaybettin" diyerek de yine Cory'liğini yapmış :)



@s3rioussam
(Sam Sharma)

Sizin sorununuz ne yahu? Bir oyun yaptık ve bunu beğendiniz. Şimdi başka insanlar da oyunun keyfini çıkarma şansına erişecekler. Bu, nasıl oluyor da sizin oyundan aldığınız keyfi kaçırıyor? Lütfen kendinize iyi davranın, kendinize karşı nazik, anlayışlı olun. Oyundan aldığınız keyif, daha fazla sayıda insanın bu oyunu oynamasıyla azalmaz.

Guerilla Games'ten Sam Sharma, Horizon: Zero Dawn'ın PC'ye geleceğini öğrenince sinir krizleri geçiren ve yapımcıları olumsuz yorum ve hakaret yağmuruna tutan bazı oyunculara bu mesajı göndermiş. Bir oyunu daha fazla kişinin oynayabilecek olmasının kime, ne zararı var ki hakikaten?



KIYAMETİ YAŞARKEN

Yoksa siz kıyamet bir günde kopacak, dağlar denizler bir anda taşıp coşacak ve hepimizi de yutacak mı sanmıştınız? Orta Çağ'da Kara Veba Avrupa'yı kırıp geçirirken halk gerçekten de kıyamet kopuyor sanmıştı ve bir şekilde o illetten kendini kurtaran dünya bugün yeni bir virüsle boğuşmakta.

Bu da akıllara ister istemez Death Stranding'i hem de çok güçlü bir şekilde yeniden getiriyor, hatta Hideo Kojima'nın bu AAA ve bağımsız kırması oyunu güncel durumun aşırı gerçekçi bir yorumu gibi oldu desem abartmış sayılmam. İnceleme yazımda oyunun değerinin zamanla anlaşılacağını belirtmiştim ama bu kadar hızlı olacağını da hiç düşünmezdim. Çoğumuz şu an oyundaki gibi izole yaşamlara evrildik bir anda ve doktorlarla kargocular gerçek kahramanlara dönüştü. Amazon ilave 100 bin çalışan işe alacağını duyururken hepimiz bilim insanlarının bu derde bir deva bulmaya çalışmasını bekler bulduk kendimizi. Heartman karakterinin Kıyıya Vuranlar'la ilgili çabalarını anımsadık ve kapımıza gelen yemeği taşıyan kişinin fedakârlığı daha bir anlamlı artık. Zira hepimiz görünmez bir düşmana karşı savaşıyoruz tıpkı oyundaki gibi.

Başta da dediğim gibi kıyamet ve sonrası yavaş işleyen bir süreç (ve evet sonrası hep mevcut) ve Death Stranding'in de işaret ettiği gibi çözüm global düşünüp hareket etmekte, fikir ayrılıklarını geride bırakıp safları sıklaştırmakta. Örneğin Küba tüm dünyaya sağlık yardımı yaparken Çin'de virüsü bastıran sağlık görevlileri başka ülkelere yardıma gidiyorlar. Hayatlarımız dört duvar arasına sıkışmışken internetin (oyundaki Kiral Ağ) önemi artıyor, birbirimize temas edemesek de bu yolla sevdiklerimizle bağlantımız kopmuyor. Temas demişken Sam Porter'ın insanlara dokunma fobisinin nasıl bir şey olduğunu, bu alışkanlığın ne kadar önem arz ettiğini birinci elden anlıyoruz ve dokunmanın ne kadar değerli bir his olduğunu da. Ölüm hepimizin yazgısındaki kesin olan tek şey, belki bu sayfaları okuyanlardan kimisi hayatta da olmayacak tüm bunlar bittiğinde ama şu kesin ki insan ırkı yoluna devam edecek, dersler alarak, umuyorum ki doğaya daha fazla saygı duyarak ve onu severek.

Hatırlarsınız bir genç çift vardı oyunda ve sayemizde bir araya geliyorlardı. Herkesin karantina altında olduğu bu günlerde özellikle genç kesim arasında birbirine aşkını sevgisini ifade etme hareketi başlamış zira zaman kötü, zaman sevgiyi kıstırmış, atik olmak lazım. Bu insanın aydınlığıdır, gelecektir, gençleşmedir, umuttur. Sam Porter işte bu umudu taşıyordu sırtında, Kojima'nın da "gelecek ellerinizde" derken içimizde yeşertmek istediği bu umut ışığıydı (tabii elleri yıkamak da önemli) ve Death Stranding'in en karanlık zamanlarda umut edip, hayatta kalmak ve beraberce daha iyi bir dünya inşa etmek üzerine olan mesajı şu an o denli değerli ki halen oynamadıysanız bir de bu gözle oynayın oyunu. Zamanınızı alır biraz ama zaten hepimiz evdeyiz artık...

Eren Eryürekli



Star Wars: Jedi Fallen Order



AYIN EZENİ:
YASİN İLGÜN

Star Wars: Jedi - Fallen Order kesinlikle EA Games'ten beklenmeyecek bir yapımdı. Gerçi işin arkasına Respawn olunca oynanışın doyurucu ve keyifli olacağına kesin gözüyle bakıyordum, sağolsun yanıltmadı. Fallen Order'da çok oyunculu mod bile yok, kendisi sadece ve sadece hikâye odaklı bir oyun kendisi. İster istemez EA Games'in başına Yossi Kohen mi geçti acaba diye sorguladım. Ezmeye, gömmeye başlamadan önce de tekrar altını çizeyim, Fallen Order nefis bir oyun. Tekrar oynanabilirliği üst seviyede ve oyuncuya keyifli meydan okumalar sunuyor, ama bu onu ezilmez yapmıyor. Nitekim hiçbir oyun ezilmez değildir!

Çekici de elimize aldığımıza göre başlayalım gömmeye efendim. Hikâye odaklı bir oyun yapıyorsunuz ama birkaç istisna bölüm hariç hikâye vasatı aşamıyor. Yazılanlar kâğıt üstünde ilgi çekici gözüktüyse bile pratikte hiç de öyle değil. Cal Kestis'in veya herhangi başka bir kahramanın Jedi düzenini yeniden hayata geçirmeye çalışması ilgi çekici gelmiyor artık, çünkü bunun gerçekleşmeyeceğini biliyoruz. Üstelik hem yeni filmler hem de Rebels'ta benzeri olaylar ana odak noktasıydı. SW hayranlarının halihazırda defalarca tükettiği bir yemek bu ve tadı damakları henüz terk etmedi... Ana satış noktası macera olan bir oyunda yan görev olmaması, ana hikâyeyi besleyen detayların mini minnacık olması gerçekten üzücü. Halbuki oyun bu potansiyele fazlasıyla sahipti, sanki Star Wars gazından faydalanmak için erken çıkarılmış.

> Yan karakterler zayıf ve tek yönlü işlenmişler. Neyse ki BD1 kaliteli bir yoldaş. Ne varsa droid'lerde var arkadaş...

Fallen Order bu yönüyle bana The Battle for Middle-earth'ü hatırlatıyor. BFME de bir EA Games yapımıdır ve nefis bir oyun olsa da içerik açısından tembellik kokuyordu, aceleye getirilmiş gibiydi.

Dürüst olmak gerekirse kahramanımız Cal Kestis'le pek bir bağ kuramadım ki kendisi Order 66 kurbanı. Ünlü Jedi Katliamı'nın Cal'deki etkilerini görmemiz çok uzun sürüyor, ancak hikâye daha en baştan sırtını bu kilit olaya dayadığı için de ister istemez beklentiye giriyoruz. Yan karakterlerse kötü işlenmiş klişelerden inşa edilmişler, daha öteye geçememişler. Bir tek droid'imiz BD1'ı ayrı tutuyorum. Bu noktada kendimi de sorguluyorum aslında. Acaba bu tip mevzuları çok tükettiğim için bağışıklık mı oluştu, bilemiyorum. Günün sonunda Cal Kestis ve BD1 dışında hiçbir karakterin adını bile hatırlamıyorum. KOTOR'lardan Jedi Academy'lere kadar herkesi tane tane de sayarım üstelik.

Hikâye (ve karakterler) atmosfere ve oynanışa yaklaşabilseydi iyi bir oyundan değil bir efsaneden bahsediyor olurduk...



Dr. Edward Richtofen

KLİŞE ÇATLAK NAZİ BİLİM ADAMLARININ EN EĞLENCELİSİ

ONUR KAYA

Call of Duty deyince pek çoğumuzun aklına ilk başta Captain Price geliyor, ancak iddia ediyorum, küfürlere hazırım, CoD'un en sağlam yazılmış, en eğlenceli karakteridir Edward Richtofen! Tek günahı, CoD'un zombi modunda karşımıza çıkan bir karakter olduğu için, serinin sadece ana senaryo ve çoklu oyuncu kısımlarına bakan kesimin gözünden kaçmış olması.

Treayarch'ın eğlencesine geliştirdiği CoD'un zombi modu popülaritesini saçma sapan karakterlerine borçluydu. Ortam Temel fıkralarından halliceydi; klasik zombi haritalarında bir Alman, bir Amerikalı, bir Rus, bir de Japon karakter buluyordu. Her birinin bir esprisi vardı ve her biri stereotipin hası olacak şekilde yazılmıştı ama grubun elebaşı, çatlak Nazi bilim adamı Richtofen, oyuncuların tartışmasız favorisiydi. Ergenliğe girmiş gibi sesi bir incelip bir kalınlaşan, cephanesi bitince bebek gibi ağlayan, coşunca klasik öfkeli Alman haykırışlarında kendini kaybeden, durup durup Amerikan hödüğü Dempsey'e laf sokan adamımız tam anlamıyla bir "seslendirme harikasıydı" ve faili de Nolan North'tu. Avengers'tan Prince of Persia'ya, popüler oyunların hepsinde Nathan Drake sesiyle takılmasına aldanmayın, North'un normal sesiyle arada sıfır benzerlik yakalayabildiğiniz karakterlere geçebilme becerisi muazzam. Arkham City'deki Penguin'i onun seslendirdiğini duyunca ufak bir şok geçirmiştim ben mesela. Richtofen'ı seslendirme işinin altından aynı oran bir beceri ve dumur edicilikle kalkıyordu nitekim. Dahası, halihazırda satış rekortmeni olan bir oyunun bonus modunu yapıyor olmak yapımcısından oyuncusuna herkese büyük bir serbestlik sağlıyordu. Koparacak bir ipi bile olmayan Richtofen delirdikçe delirdi, delirdikçe daha da çok sevildi. En son iş Area 51'den Ay'daki askeri üsse ışınlanıp oradan yeryüzünü patlatmaya gelince akıl mantık sahibi olmasına yönelik tüm ihtimaller de ortadan kalkmış gözüküyordu.

CoD'un zombi modu da tıpkı tanıtımları ve ana senaryo kısmı gibi çok geçmeden ünlü istilasına uğramaya başladı. Sarah Michelle Gellar, Michael Rooker, Ron Perlman ve hatta Jeff Goldblum bile oynanabilir karakter listesine adını yazdırdı. George Romero, Call of the Dead haritasının büyük kötüsü oldu. Ancak bu süreçte bile kimse Richtofen'ın yerini alamadı, onun kadar sevilmedi, büyük oyuncuların geri dönüş kaşeleri Activision tarafından ödenecek bile olsa topluluk tarafında bu aranan bir şey değildi. Klasik takımın yerini tutan olmadı, Richtofen da başrolünü kimseye kaptırmadı.



Zombi modu popülerleştikçe kadroya bir sürü yıldız da katıldı ama hiçbiri Richtofen kadar sevilmedi!

Bu Richtofen O Richtofen Mı?

Sadece bir espri olarak başlayan zombi modu gittikçe daha popüler bir hale gelince bir ana senaryoya da sahip oldu. Bununla beraber hem Richtofen'in deliliğine bir sebep bulmak, hem onu biraz dizginlemek gerekti. Bizim tanıyıp bildiğimiz Richtofen'in aslında zombi istilasına sebep olan karanlık güçler tarafından delirtildiği, farklı bir evrende akıselim bir versiyonunun da bulunduğu bilgilerine kavuştuk. O noktada hem Richtofen'in hem de diğerlerinin dengesiz versiyonlarına "Ultimis" ekibi, aklı yerinde olan versiyonlarına da "Primis" ekibi denildi. Richtofen'ın aklı selim versiyonu da ilginç bir şekilde, eğlencesinden bir şey kaybetmiş değildi; öbürü zombileri kontrol altına almış ve kendi evreninde yeryüzünün yok olmasına sebep olmuşken bu gitti Ay'ı patlattı, evrenler arasında ve zamanda yolculuk yaptı, Nazi kankalarından gökdelen boyutunda bir robot çaldı, Moskova'da ejderhaya bindi (!)... Acayip derecede karman çorman olan zombi hikâyesine bir alt başlık atacak olsak bu "Richtofen'ın yediği haltlar" olurdu muhtemelen. Ancak yıllar sonra dönüp bakınca, başka türlüsünü de isterdik gibi durmuyor. "World At War'un senaryo bitiminde açılan, ufacık bir kulübede hayatta kalmaya odaklı bir moddan nerelerde gelindi" demeden edemiyor insan.



Salgın günlerinde uzaktan eğitim Bölüm I

Dünya oldukça zor günlerden geçiyor. Kimsenin tahmin edemediği bir ölçekte küresel olarak hızla yayılan ölümcül bir virüs hepimize tehdit ediyor. Bu işin hangi ülkede başladığı veya virüsün ilk defa nerede görüldüğü artık önemini yitirmiş durumda. Tüm dünyada "pandemi" olarak isimlendirilen öldürücü salgına dönüşen bir virüsten bahsediyoruz. Belki de ilerleyen dönemlerde 2020 yılının "Corona Yılı" olarak isimlendirileceği bir felaket süreci yaşıyoruz. İnsanlık, yeni bir sınavla karşı karşıya. Maalesef çok da hazırlıklı olmadığımız da ortaya çıkmışken, tüm ülkelerin tam bir iş birliğiyle virüse karşı ortak çareler üretmesi gerekiyor. Bunların en etkilisi elbette sosyal izolasyon. Ancak böyle bir izolasyon mevcut ekonomik sistem içerisinde büyük sorunları beraberinde getiriyor. Benzer şekilde eğitim sistemi de eşsiz bir sınavda geçiyor. Bildiğiniz üzere ülkemizde Millî Eğitim Bakanlığı tüm dersleri çevrimiçi ortama taşıdı ve dersleri uzaktan eğitim şeklinde gerçekleştirmeye başladı. Birçok üniversite önlem paketlerinin açıklanmasını takiben derslerini kademeli olarak elektronik ortama taşıyor. Birkaç haftaya kadar tüm üniversiteler tamamen çevrimiçi derslere geçmiş olacaklar. Dijitalleşme ve derslerin elektronik ortama aktarılması bir gündem maddesiydi, ancak artık bir zorunluluk haline dönüştü.

Örgün eğitim mi, yoksa uzaktan eğitim mi?

Son zamanlarda yapılan çok sayıda çalışma, dijital bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmelerin, uzaktan çevrimiçi eğitimin geleneksel yüz yüze yükseköğretim modeliyle başarılı bir şekilde rekabet etmesini sağladığını bildirmektedir. Buna rağmen, çevrimiçi uzaktan eğitimin algılanma biçiminde hâlâ önemli farklılıklar bulunuyor. Geleneksel eğitim sistemiyle ilgili çeşitli sorunlar olduğunu biliyoruz. Her şeyden önce, prestijli bir okula gitmek veya afili bir eğitim almak için dönem başına binlerce lira ödememiz gerekiyor. Tüm bu bütçe sorunları, yoğun sınıflar ve kurs sıkıntıları, hele ki tam olarak bugünlerde yaşadığımız salgın hastalıklar, örgün eğitimle ilgili birçok soru işareti oluşmasına yol açtı. Dünyanın dört bir yanından milyonlarca öğrencinin artık çevrimiçi eğitim programlarını tercih etmesi veya çevrimiçi bir platform aracılığıyla en az bir üniversitenin dersini alması şaşırtıcı değil.

Çevrimiçi öğrenme, çağdaş eğitimde en büyük devrimlerden bir tanesi. Sistemde büyük bir değişiklik yaptı ve bir şeyler öğrenmek isteyen herkes için büyük fırsatlar sundu. Uzaktan eğitimin sayısız avantajı var. Bunların içerisinde en önemli olanları şu şekilde özetleyebiliriz:

- Uygun Fiyatlar: Çevrimiçi kurslar ve benzer uzaktan eğitimler, geleneksel eğitimdeki rakiplerinden daha uygun ve daha ucuzdur. Öğrencilerin bir derece veya sertifika kazanmak istediklerinde çevrimiçi platformları tercih etmelerini sağlayan çevrimiçi öğrenmenin en temel avantajı bu. Günümüzde Türkçe eğitimlerin de sayısının artması öğrenci adaylarının geniş bir yelpaze üzerinden seçim yapabilmesini sağlıyor. Eğitimlerin tekrar izlenebilmesi, canlı yayınlarda dersin anlatıcısı/hocasına soru sorma imkânı ve etkileşimli ders sunumları sayesinde fiyat/performans oranı inanılmaz cezbedici hale geliyor.

- Bireysel Öğrenme: Kendi hızınızda bir sistem, kendinize uygun bir ritimle ilerleme kaydetmenizi sağlar. Bu tür bir sistem canlı oturumlara katılmayı gerektirmez; işinize yarayan derslere istediğiniz zaman erişebilirsiniz. Gün-



MALCOLM GLADWELL VE 10.000 SAAT KURALI

Gladwell, 2008 yılında "Outliers" adında bir kitap yazdı ve ortaya attığı görüş kısa zamanda oldukça popüler hale geldi. Ortaya attığı öneri oldukça ilginçti: Eğer bir işe 10.000 saat zaman ayırırsanız, bu sizi o alanda dünyanın en iyilerinden birisi haline getirir. Her ne kadar bu kuralın sınırlı olduğu alanlar olduğunu belirtse de, temel anlamda ortaya sürdüğü öneri bize çok basit bir kuralı hatırlatıyor: Çok çalışmak! Bir alanda uzmanlaşmak, tecrübe kazanmak ve teori ile pratiği birleştirebilir bir pozisyonda olmak istiyorsak ne iş yaparsak yapalım, çok çalışmamız gerekiyor. 10.000 saat kuralının teorik kısmında uzaktan eğitimle edinilen bilgilerin ne kadar kıymetli olabileceği de aşikâr.



düz başka sorumluluklarınız varsa ve başka işlerle uğraşmak zorundaysanız, geceleri eğitim alabilirsiniz. Kendi kendine öğrenme, öğrencilerin hedefleri istedikleri zaman tamamlayabilmeleri ve bireysel ihtiyaçlarını karşılayan bir öğrenme programı ayarlayabilmeleri anlamına gelir. Kişiselleştirilmiş ve ihtiyaca özel hale getirilmiş bir eğitim programıyla nokta atışı olarak hedefe ulaşabilirsiniz.

- Konfor: Derslere saatlerce devam etmeyi, rahatsız edici bir sandalyede oturmayı ve gün sonuna kadar sırt ağrısı çekmeyi unutun. Çevrimiçi eğitimi tercih ettiğinizde fiziksel sınıf oturumuna tabi olmayacaksınız. Tüm dersler ve gerekli materyaller çevrimiçi platformlar aracılığıyla sağlanır, böylece onlara evinizin rahatlığında kolayca erişebilirsiniz. Kampüse gitmek için toplu taşıma araçlarını kullanmayacaksınız, arabanız için benzin harcamayacaksınız, giyinmek ve hazırlanmak için erken kalkmayacaksınız... Kolaylıklar listesi bu çerçevede uzayıp gidiyor. Bilgisayar başına geçtiğiniz anda ders için hazırsınız. Buradaki tehlikeli nokta, aşırı rahatlıktan dolayı online derslere gereken özeni göstermemek. Başarıyı disiplinli bir çalışma temposuyla yakalayabileceğimizi unutmamamız gerekiyor.

- Farklı Alanlarda Uzmanlık: Geleneksel bir örgün eğitimde de hayallerinizdeki programı seçebilirsiniz, ancak bu sebeple evinizden uzaklaşıp, tamamen bilinmeyen bir şehirde yaşamak ve son derece rekabetçi bir öğrenme ortamında mücadele etmek zorunda kalabilirsiniz. Çevrimiçi eğitimle, geleneksel dört yıllık üniversitelerde mevcut olan herhangi bir programı veya kursu alabilirsiniz. Ayrıca alacağınız eğitimin önceden okumuş olduğunuz bölümle veya uzmanlık alanıyla sınırlanması gibi bir durum da söz konusu değil. Örneğin Arkeoloji bitirip Yazılım Mühendisliği eğitimi alabilirsiniz. Hiç kimse size "diploman uyuşmuyor, intibak dersi almadan başlayamazsın" demeyecektir. Bir başka detay da online eğitimlerin, içeriğini önceden kontrol edip, alanındaki uzman isimlerden ders alabilmenizi sağlayan bir yapıda olması.

- Zaman ve Mekândan Bağımsız Eğitim: Çevrimiçi öğrenmeyle ilgili en iyi şey, sertifika almak istemeseniz bile rahat bir şekilde öğrenebilmenizdir. Sadece öğrenme tutkusuna ve sizi doğru kursa götürecek hızlı bir çevrimiçi aramaya ihtiyacınız var. Sadece taşınabilir bir bilgisayar ve internet bağlantısıyla gittiğiniz veya bulunduğunuz her yer bir sınıfa dönüşüyor.

Uzaktan eğitimi günlük hayatımıza nasıl entegre edebiliriz?

Çevrimiçi eğitimleri sadece eve geldiğimizde kullanacağımız veya çalıştığımız şirkette dinlenme aralarında açıp izleyeceğimiz bir sistem olarak düşünmemek gerekir. Cep telefonlarının son derece akıllı hale gelmeleri sayesinde bulunduğumuz her ortamda eğitimlere katılabilir, trafik sıkışıklığı saatlerini verimli bir şekilde değerlendirebiliriz. Elbette derslerin tam konsantrasyonla izlenmesinin eğitime doğrudan etki edeceğini biliyoruz. Yine de fırsat buldukça tekrar etmek, dokümanları okumak ve eğitim videolarını hatırlamak için bir daha izlemek bize çok şey kazandırabilir. Hayat boyu öğrenme ifadesinin altyapısını oluşturan unsurlar da aslında bunlar. Eğitimin belirli bir zamanla kısıtlanmaması gerekiyor. Örneğin üniversitede dört yıllık lisans eğitiminden sonra her şey bitmiyor. Aslında her şey yeniden başlıyor. Burada kastettiğim yüksek lisans veya doktora programları da değil. Eğitimin her türlüsü, kişiyi entelektüel anlamda geliştiren her etkinlik bu kapsamda değerlendiriliyor. Günümüzde zorlu rekabet şartlarında bizi diğerlerinden ayıran özellik de bu oluyor: Eğitime verdiğimiz önem ve buna bağlı sahip olduğumuz entelektüel birikim!

Bir sonraki bölümde online eğitim platformlarını detaylı bir şekilde inceleyeceğiz. Özellikle evde bulunduğumuz bu özel dönem içerisinde kendimize yatırım yapmak için uygun bir fırsat doğduğunu görmemiz gerekiyor. Ayrıca, umuyorum ki gelecek ay yeni vaka sayısı olmadan, tüm hastalarımız iyileşmiş bir şekilde yeni sayımızda buluşuruz. Ama unutmayın! Evde kalın, güvende kalın!

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi

Akademik Referanslar:

Galusha, J. M. (1998). Barriers to learning in distance education.
Markova, T., Glazkova, I., & Zaborova, E. (2017). Quality issues of online distance learning. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237, 685-691.
Varshneya, A. K. (2017). Distance Learning Through ICT: Benefits and Challenges. Journal of Advanced Research in English & Education, 2(3&4), 6-9.
Zaborova E.N., Glazkova I.G., Markova T.L. Distance learning: students' perspective. Sotsiologicheskie issledovaniya [Sociological Studies]. 2017. No 2. P. 131-139
E-learning Industry - E-Learning
Britannica Encyclopedia - 2020 (Malcolm Gladwell)
İstanbul İşletme Enstitüsü - 2020


Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

İsteyenler istemeyenlere istetsin!



CAN ARABACI

BALDUR'S GATE III

Adında 3 olmasının bir sebebi var

Baldur's Gate III'ü o kadar çok arzuluyoruz ki, daha geçen ay ilk açıklanan bilgileri derlediğimiz yetmedi, bu ay da Biz Bunları İstiyoruz'a konuk edelim dedik. Ha, tabii arada bir de Larian'ın Reddit üzerinden yaptığı bir soru-cevap etkinliği oldu, aklımızı kurcalayan bazı sorulara da cevap aldık nihayet!

Size etkinliğin direkt özetini çıkartmayacağım, zira eğer çok ilgili değilseniz bazı fazla teknik ve daha çok masaüstü sistemin bilgisayar ortamına nasıl yansıtılacağına yönelik sorular vardı. Ancak arada çok mühim birkaç yeni bilgi de kaptık. Mesela Divinity: Original Sin 2 her ne kadar nefis bir oyun olsa da Origin karakterleri dışında kendi karakterinizi yaratıp oynadığınızda çok fazla şey kaçırıyordunuz. Benzer bir durumun Baldur's Gate gibi kendi yarattığımız karakterin etrafında dönen bir seride de olması tatsız kaçabilirdi ancak bu konuda DOS 2'den derslerini aldıklarını ve kesinlikle böyle bir durum olmayacağını belirterek gönüllere su serptiler.

Kafalardaki bir diğer soru oyunun gerçekten Baldur's Gate III adını taşımayı hak edip etmediğiydi. Ne de olsa Baldur's Gate 1'de başlayan serüven Throne of Bhaal'la gayet güzel bir final yapmıştı. Bu oyun adındaki "III" takısını taşımayı hak ediyor muydu? Geçen ayki yazıda da ufaktan değindiğim şeyi etkinlikte resmî ağızlardan onayladılar nihayet: Hikâye illithid'ler tarafından beynimize yerleştirilen larvaya tedavi bulma yolculuğu olarak başlayacak olsa da hikâyenin bütünü serinin önceki oyunlarına bağlanacak! Hatta hâlâ diyarlarda canlı bir şekilde gezmekte olan bazı karakterlerin (çok sevgili bir korucu ve onun devasa uzay hamsterı mı dedi biri?) karşımıza çıkabileceğine de göz kırptılar. Zaten tahmin etsek de resmî ağızlardan onaylanması güzel oldu.

Bunlar dışında şu ana kadar gösterdikleri çoğu şeyin henüz hâlâ değişmeye açık olduğunu ve oyuncuların isteklerinin Baldur's Gate III'ün son hâlini şekillendireceğinin altını da özellikle çizdiler. O yüzden arayüzün fazla Divinity olması, karakterlerin büyü yaparken Latince mırıldanmaması gibi şeylere şu noktada çok da takılmaya gerek yok (ki Latince kısmını bu ara kaydettiklerini de eklemeyi ihmal etmediler zaten).

Aklımda ufak tefek birkaç şüphe de vardı, soru-cevap etkinliğinden sonra onlar da buharlaşıp uçtular. Hele bir de DM modunun da döneceğini müjdelemeleri vardı ki... Divinity'de yaptıklarını daha da geliştirmeyi başarırlarsa masaüstü seansların ya da Roll20 gibi online platformların pabucu kolaylıkla dama atılabilir.



TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian Studios | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -







GHOST OF TSUSHIMA

Çok da güzel bir hikâye fragmanı yayınlandı bu ay ve oyunu daha da çok beklemeye başladık sayesinde.

Video adamımız Jin Sakai'nin çocukluğuyla başlıyor. Babası (veya ustası, neyse) ona onurlu dövüşmeyi öğretiyor ama sonradan Moğollar sahile çıkartma yapıp memleketi basınca Jin oynanış videolarında gördüğümüz o sinsi, suikastçı hallerine bürünüyor. Babasıyla (veya.. işte) tekrar karşılaştığında babası ona "ben sana böyle mi öğrettim, hiç onurun yok mu" falan deyince Jin bir güzel lafı koyuveriyor: "Onur o gün o sahilde kaldı." Valla saracak gibi hikâye.

Yalnız benim bu oyundaki en büyük sıkıntım aşırı ciddiyet olacak galiba. Hani enseye şaplak göze parmak olsun demiyorum da, bütün kallavi açık dünya oyunlarda, kendinizi o dünyaya ve karakterlere yakın hissedin diye konmuş sıradan, belki biraz eğlenceli, hatta belki biraz komik görevler, karakterler olur. Ağırlığı hissettirmek için önce hafifliği hissettirmesi gerekir bir oyunun. Ghost of Tsushima karşıdan komple ağır, komple dramatik duruyor. Umarım keyif kaçırıcı derecede olmaz bu durum.

Onun dışında yağlı boya tabloları andıran görsellik, estetik konusunda bu fragman da yine, yeni ve yeniden etkilemeyi başardı. O konuda oyunu her fırsatta övmezsem de bir şeyler eksik kaldı gibi hissederim. ■ ÖMER

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Haziran

TRIALS OF MANA

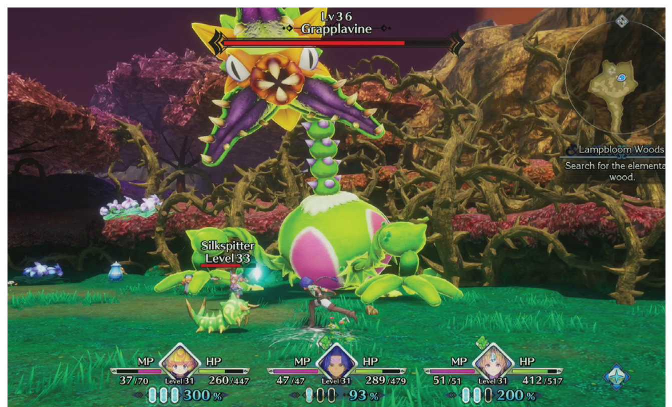


Az bir şey oynadığım Legend of Mana'yı saymazsanız Mana serisiyle bir alakam olmadı şimdiye kadar. Serinin önemli oyunlarından Trials of Mana'nın yeniden yapımı geliyorken, oyunun demosu da çıkmışken bir göz atmaktan zarar gelmez dedim ama masadan pek de mutlu kalkmadım.

Yeniden yapım grafiksel olarak çok çok tatlı. Müzikler de aynı şekilde. Gerçek zamanlı, üç takım arkadaşı arasında istediğiniz zaman geçiş yaptığınız savaş sisteminin zaman içinde daha iyilerini gördük ama onun da gideri var. Ayrıca Dragon Age: Origins benzeri farklı geri plan hikâyeleri olan ana karakterlerden istediğimizi seçip oyuna o karakterin kendine özgü hikâyesiyle giriş yapmak da güzel bir dokunuş.

Ama hikâyenin kendisi de, yazım da aşırı klişe ve maymaşık. Basit hikâyeli oyunlarla bir derdim yok ama 5 saniyede geçecek muhabbet 5 dakikaya yayılınca da darlanıyorum. Bir de ne bileyim, krallığı koruyan kalkanı indirebilecek kristalin başında iki muhafız olsun, o kristali kapatabilecek anahtar bahçede kendi kendine gezen uyuz velette olmasın... Yani "çocukça" yazılmış hikâye var, "aptalca" yazılmış hikâye var. Trials of Mana bu konuda ilk çıktığı 1995 yılında bile eleştirilmiş. İnsan yenilerken oyunun açıklarını kapatmaya çalışır biraz, bu kadar da "aslına uygun" yenilemez.

İnceleme gibi oldu ya yazı, halbuki ilk 1 - 1 buçuk saati oynadım sadece ama hani ne olduğu çok belli oyunun, sonralarının şaşırtacağını sanmıyorum. İşte görsel olarak güzel, alıcı değil bakıcıysanız sorun yok. ■ ÖMER



TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PC, PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Nisan



150 SAYININ on beşleri

Masamdaki boş kave fincanının 76'ncı saati, "gönüllü" karantinanın 18'inci günü, Tuğbek'e küsmemin ikinci haftası, derginin 150'nci ayı... Zaman kavramıyla garip bir dans halindeyken Oyungezer'in 150. sayısını nasıl kutlayacağımızı, neleri hatırlayıp neleri pas geçeceğimizi kararlaştırmak kolay olmadı. Böyle aylarda ister istemez kendi hikâyelerimize dönüyoruz, duygusallaşıyoruz. Biraz da ambale oluyoruz. "Ya o rush'ta ilk sen düşmüştün bi kere!", "Abi LoL oynanırken ben ofiste bile çalışmıyordum!", "Yaaa bu olay çok komik ama şimdi bu arkadaş bizden küs ayrıldı, yazarsak bozulur falan... yazmayalım." Zamana yenik düşen çok hikâye var, detayları silikleşen, artık anlamı olmayan ya da kimbilir kaç kez anlatılmış ve artık temcit pilavına dönen... O yüzden hikâyeleri azaltıp yine oyunlardan gidelim dedik, 150 ayın en çok iz bırakan oyunlarını, karakterlerini, serilerini, görevlerini on beşerli listelerle sıraladık. Bir göz atın, beğenmezseniz itirazlarınız için bir mail mesafesindeyiz!

Not: Her listede her oyun serisinden sadece 1 madde sınırımız vardı. Yoksa The Witcher 3'teki telefon sapıklığı görevini unutmadık merak etmeyin :)

Not 2: Son 3 liste dışındakilerde sıralamamız yoktur arkadaşlar. Birinci sıradaki birinci değil yani.

Not 3: Söylemeye bile gerek yok ama, listeler geçtiğimiz 150 ayla sınırlı. Arada daha geçmişten gelen şeyler var ama onlar da yeni halleriyle var.

EN ÇOK GEYİĞİNİ YAPTIĞIMIZ 15 OYUN



The Elder Scroll V: SKYRIM

Herhangi bir oyunun bug bolluğundan ya da açık dünyasının genişliğinden bahsedeceksek, mutlaka dizimize yeriz o oku ve "Skyrim'deki kadar olmasa da" tarzında karşılaştırma cümleleri kurmaya başlarız. Bunun dışında mod bolluğundan söz etmek olsun, "ben hâlâ Skyrim oynuyorum tamam mı" demek olsun, yakında oyunu mikrodalga fırının göstergesinden bile oynayacak olmanın geyiği olsun, çıkışından 9 yıl sonra bile dillerden düşmüyor kendisi. **İPEK**

The LAST OF US



Part 2'ye gün sayarken hâlâ konuşuyoruz Ellie ve Joel'un ilk macerasını, seneler sonra da konuşmayı sürdüreceğiz bence. Eve kapandığımız şu günlerde oyunun salgın teması ve post apokaliptik ortamını daha sık dile getirir hale geldik üstelik. Her salgın temalı oyunda (bkz. Days Gone) ya da yetişkin ve çocuk arasındaki duygusal bağı öne çıkaran oyunlarda (bkz. God of War) mutlaka anıyoruz bu başyapıtı. Artık Part 2 bir an önce gelse de onu da yıllarca ansak... **İPEK**

The WITCHER III

Bazılarımız bu seriyle üçüncü oyunuyla tanıştı, bazılarımızsa ilk oyunundan itibaren kitaplarını hatmetmeye başlamıştı bile. Öyle ya da böyle hepimizin içine bir Witcher hayranlığı ekmeyi başardı CDPR. The Witcher III'se sadece kendilerinin değil, açık dünya oyunları adına bir başyapıttı. Geralt'ın zeki laf sokmaları, Dandelion'ın zevzeklikleri, kızımız gibi gördüğümüz Ciri, Orman Hanımları ve tabii ki Gwent muhabbetleri hiç düşmedi dilimizden. Triss mi Yennefer mi olayına hiç girmiyorum bile. **M. İHSAN**





DIABLO III

Tamam, Diablo bir şekilde kanımıza giriyor belli ki. Çıkışından önce gerek izlenim gerek betalardan, fuarlardan deneyimlerimiz falan derken herhalde hakkında onlarca yazı yazmışızdır (birçoğunu bizzat ben yazdığımdan biliyorum). E, sırf OGZ'nin kapağını dört kere süslemiş zaten. Her ne kadar muhabbetlerimizin çoğu oyunun çıkışından öncesine dayansa da (malum, çıktıktan sonra oynamakla meşguldük bir süre) zamanla ciddi ölçüde azaldı. Yine de arada bir sezonluk açıp yaratık kesmeceye girişmiyoruz dersek yalan olur. **■CAN**

GOD OF WAR



GoW çıkmadan önceki "acaba"lı düşüncelerle sonrasındakiler arasında dağlar kadar fark var. Balta da nereden çıktı diyenler Leviathan'cı oluverdi. Çocuk bakıcılığı mı yapacağız diye söylenenler Atreus'lu devam hikâyesi için senaryolar yazmaya girişti. Biz de bol bol malzeme edindik tabii. "Hey boi"lar havada uçuştu. Kuzey Mitolojisi bilgimizi kapıştırdık, Mimir'le yarışa tutuştuk, boss kapışmalarımızı anlata anlata bir hal olduk. Tek kamera çekimiyle yapılmasını yere göğe sığdıramadık. RDR 2 ile kapıştırıp durduk; yılın oyunu hangisi olmalı diye uzun uzun tartıştık. Ben bir RDR2'ye bir GoW'a oy verip Ömer'i çileden çıkardım :) **■ENGİN**

World of WARCRAFT

Son zamanlarda ne kadar muhabbeti yapılıyor, ofisten biraz uzak kaldığım için bilemiyorum ama zamanında (özellikle de Wrath of the Lich King döneminde) az muhabbetini döndürmedik hani WoW'un. Bir ara Berkant'larla kendi aramızda guild kurup takılmışlığımız bile vardı. Hatta ben ilk Lich King Heroic zaferimi ofis partilerinden birinde usulca yukarı kata kaçıp almıştım; ortalık Mumble'dan gelen "YES! HE'S DOWN!" çığlıklarıyla inleyince yakalanmıştım tabii. Nasıl duyulduysa ta aşağıdan... **■CAN**

GTA V

Ofisten birileriyle bir araya gelerek oynayabildiğim tek oyun oldu GTA V benim için. Sarp, Ömer ve Özer'le bir araya gelip hepi topu birkaç yüz bin dolar için saatlerimizi vererek geçebildiğimiz Prison Break görevindeki başarısızlıklarımızı unutmak benim için pek mümkün olmadı. Özellikle "bakın ne kadar güzel uçak uçurabiliyorum" diye akrobasi denerken uçağı yere çaktığım için. Nihayetinde onlar beceremeyip (!) devam etmediler, ben müdavimi oldum, ben ana akım insanı olmakla suçlandım! PUBG mi oynuyorum kardeşim ben? **■ONUR**



DARK SOULS III

Zor bir oyun mu çıktı? "Uff, Dark Souls gibi abiiii". Oyunda boss'lar mı var? "Efendim şimdi bildiğiniz gibi Dark Souls da boss'larıyla öne çıkan..." Vuruş hissiyatı tatmin mi etmedi? "E tabii dövüşleri bir Dark Souls değil". Oyun tarihini değiştiren oyunlardan biri Dark Souls ve biz de çok sevdiğimiz için sürekli bir şekilde kıyaslamalara sokuyoruz kendisini. Herhalde OGZ olarak Dark Souls ismini geçirmediğimiz yegâne oyun türü olarak spor oyunları kaldı ama onu da bir gün yapacağımıza eminim. "Defans bildiğin Iron Golem, top geçiyor adam geçmiyor". **■ESER**



PERSONA 5

Önce ofiste yükselen "PERSONA 5 DUYURULDU" çığlıklarıyla başladı her şey. Sonra "P5'E YENİ FRAGMAN ÇIKTI" gibi çığlıklar yankılandı zaman içinde. İnsanlar omuzlarından tutulup sarsılarak "P5 ÇIKACAK LAN" falan denilerek ne yapacaklarını bilemez boş bakışlara ve korkuya zerk edildi. Oyun alkışlar ve gözyaşları içinde çıktı, oynandı, bitirildi, hayran kalındı, oynamayanlara övüldü de övüldü. Keşke Can, Sabri, İpek, Noyan, Engin gibi diğer P5 sevenler de ofiste olsaydı da daha çok konuşsaydık, daha çok övseydik! **■ÖMER**

Assassin's Creed II

AC'nin böyle kallavi bir seriye dönüşmesinde o mükemmel ikinci oyunun ve tabii ki Ezio'nun payı diğer her şeyden fazla. Eh bir oyun ve karakter bu kadar sevilince, serinin diğer oyunlarında da bu ruhu ve samimiyeti tam anlamıyla yakalayamayınca sürekli bir "nerede bu yeni karakter nerede Ezio", "ah AC2 gibisi gelmedi mirim" muhabbetlerini sayısız kez yaptık. Bıktım hatta yahu bu muhabbetlerden, adamın suçu yok Ezio'dan bıktım. Ama aynı muhabbetleri ben de yapmaya devam ediyorum, o ayrı. **ÖMER**



LEAGUE of LEGENDS

Sevenleri hatırlayacaktır, OGZ'nin özel bir LoL dergisi vardı 5 sayı devam eden, hatta bir de koleksiyonluk özel sayısını çıkartmıştık Gizem'in şahane tasarımıyla yüz küsür sayfalık emeği ciltleterek. İşte özellikle o dönemde ofiste kim ormancıydı, kim destek olacaktı derken herkes bir şekilde oyunda buluyordu kendini. Sonra HoTS gelip herkesin gönlündeki Blizzard sevdasına oynarak aldı tahtını kısacık ömrü için. Hey gidi. **TARIK**



RDR 2

RDR 2 muhabbetlerimiz, pis Japon ajanı Eren'in kovboyluğa ve Rockstar'a burun kıvırması, benim oyunu sıkıcı ve yavaş bulan kesme burun kıvırmam, Mösyö Can'ın oyunu GoW'un yerine yılın oyunu seçmemize burun kıvırması, Sör Tuğbek'in oyunun müziklerine burun kıvırması ve Rejisör Ömer'in hiçbirimize burun kıvırmamasından oluşmakta. Kalanlar insan gibi aldılar oynadılar. Eser daha oynamadı galiba ama? Oynadı mı? **ONUR**

FALLOUT 76



Biz dergicek Fallout 76'nın geyiğini değil, direkt dedikodusunu yaptık arkadaşlar. Kavgada söylenmeyecek laflar ettik arkasından. Fallout sevgimiz çürüdü gitti onun yüzünden, kıyamet dünyalarını sevenlerimiz kendini Metro'ya, RYO tadını özleyenler The Outer Worlds'e attı. Uzaktan 76'ya bakmaya devam ettik ama "bu sefer ne olmuş?" diye sorduk birbirimize. Hiç utanmadık, arlanmadık. Kötü yola düşmüş bir oyundu F76. **ONUR**

DEATH STRANDING

Kojima'nın son oyunu dünyayı olduğu gibi OGZ ofisini de ikiye bölmüştü, kimi 2 ay sonra unutulur dedi, kimi değeri zamanla anlaşılacak dedi. Lakin ortak noktada buluştuğumuz bir nokta oyunun kalitesiydi. Oyunculuklar, yürüme mekaniği, kargo taşıma mevzusu hep çok tartışıldı. Mailleşmelerimizde epeyce kendine yer edinen yapımın anlam ve önemi bugünlerde daha bir netleştiyse de az kan akmadı bu oyun için. Her damlasına değerdi. **EREN E.**



MOUNT & BLADE

Bu topraklardan çıkan gelmiş geçmiş en büyük oyun olan Mount & Blade'in dilimizden düşmemesi şaşırtıcı değil elbette. İçeride, dışarıda çeşitli satış rekorları kıran seri aynı zamanda aşırı sadık bir hayran kitlesine sahip ve Oyungezer kadrosundan birkaç isim de bu fanatikler arasında yer alıyor. Her ne kadar Bannerlord'u beklerken okulu bitirip çoluğa çocuğa karışan dostlarımız olsa da o içimizdeki hype bitmedi. Hatta siz bu satırları okuyorken Bannerlord erken erişime açılmış olacak! **YASİN**

EN SEVDİĞİMİZ 15 DÜŞMAN

Rathalos
(Monster Hunter: World)

Taa ilk MonHun'ın baş düşmanıydı Rathalos, ortalığı alevlere boğan bu kızıl ejderhanın popülaritesi ondan çok daha güçlü rakipler gelse de asla düşmedi. Avcılara nefes aldırmayan acayip etkili saldırılarının yanında ilk göz ağrımız sonuçta, ilkler unutulmaz. **EREN E.**

Illusive Man
(Mass Effect 2)

Esrarengiz, ketum ve çok zeki bir adam olarak çıkıyordu karşımıza Cerberus'un lideri. Ama onu en iyi kötülerden biri yapan şey insancıllığı ve alabildiğine gri bir karakter olmasıydı. Martin Sheen'in seslendirmesini de unutmamak lazım tabii.
M. İHSAN

Jack Baker
(Resident Evil VII)

RE7'yle daha basit şeylere döndü; dünya üzerinde hakimiyet planları kuran kötülerden çok daha basit ve etkili bir şeye ihtiyaç vardı. Bu doğrultuda sadece keyfine kötü duran Jack Baker'la dünyayı değil karısını kurtarmak derdindeki Ethan arasındaki çatışma daha saf, daha yakın mesafeli kurgulanmıştı. **ONUR**

Darth Vader
(SW: Jedi - Fallen Order)

Force Unleashed'in ana karakterlerinden biri olan karizmatik Sith Lordu aynı zamanda Fallen Order'ın son boss'u. Fallen Order'da az ama öz bir şekilde yer alıyor ve oyuncuyu gerçekten çaresiz hissettirmeyi başarıyor. Ver abi oradan Imperial March'ı.
YASİN

Haytham Kenway
(Assassin's Creed III)

AC3'ün kötü yaptığı şeyler vardı ancak kötülerini işlemek bunlardan biri değildi. Haytham'ın kontrolüne geçtik, hatırı sayılır bir süre oynadık kendisiyle, hal tavrına, iş bilirliğine hayran olduk. "Suikastçı dediğin böyle olur işte!" dedik. Akabinde adam Templar çıktı!
ONUR

Armstrong
(Metal Gear Rising: Revengeance)

Senatör Armstrong, akılda kalıcı bir kötü karakterdi evet. Süper yazıldığı için değil, muazzam bir oyun sonu dövüşü sunduğu, ettiği ucuz ve abartı lafların her birini Platinum temposuyla desteklediği için unutamadık kendisini.
ONUR

Handsome Jack
(Borderlands)

"Ulvi amaçlar uğruna kötülük yapanlar" falan bir kenarda dursun, Handsome Jack katilin, palavracının, dolandırıcının, ve her türlü kötü şeyin vücut bulmuş hali ve onu bu yüzden çok seviyoruz! Sürekli arayıp bizi aşağılamasından da asla bıkmadık. **ÖMER**

Gaunter O'Dimm
(The Witcher III: Hearts of Stone)

Oyunun başında tanıştığımız bu masum görünüşlü adamın aslında The Witcher III'teki en şeytani varlık olacağı kimin aklına gelirdi ki? Yaptığı tek şey dilekleri gerçekleştirmek olsa da dokunduğu tüm hayatları mahveden biri. **M. İHSAN**

Vergil
(DMC 5)

DMC'nin efsane kötüsü, Dante'nin über karizma ikizi Vergil, DMC5'le karalara bürünmüş halde yeniden karşımıza çıkınca bir destur çektik. Politikaya soyunmayan, güç istediğinde bizzat bileğinin kuvvetiyle gidip alan, bu süreçte saçı bile bozulmayan mavi iblis geri dönmüştü. **ONUR**

Tohru Adachi
(Persona 4)

P4 oynamadıysanız yediniz spoiler'ı geçmiş olsun! Evet "o" kişi Adachi! Planlayıcı değildi belki ama uygulayıcıydı. Golden'da kendisini daha iyi tanıma şansına erişmiş, Arena'da yardımını bile almıştık. Tam bir içten pazarlıklı pisliğin tekiydi ama onu... anlayabiliyorduk da. **ÖMER**

Flowey the Flower
(Undertale)

"Merhaba! Ben Flowey the Flower! Bak bu kalp senin ruhun. Zayıf başlıyor ama LV kazanırsan güçlenir. LV ne mi? Love tabii ki! Seninle biraz paylaşayım!" ÇÖTÖNK! "Beyinsiz! Bu dünyada ya ölürsün ya öldürürsün! Geber!" Ah Flowey, seni bile seviyor olmak içimi kararlılıkla dolduruyor. **ÖMER**

Valkyrie Queen
(God of War)

Kratos'un Kuzey'in altını üstüne getirdiği son macerasının en güçlü boss'u tartışmasız Valkyrie Queen'di. Geçmek için kaç saat harcadığımı inanın bilmiyorum, ama sadece zorluğuyla değil hikâyesiyle de akılda kalan bir düşmandı kendisi. **EREN E.**

Sif
(Dark Souls)

Elimde olsa seni asla öldürmezdim sevgili Sif. Hele küçükken seni nasıl kurtardığımı hatırlayınca nasıl da acıyla ulumuştun. Yine de kafanı sevdirmedin, çünkü yapman gereken bir görevin vardı. Artorias'ın devasa kılıcını ağzına götürdüğün anda ikimizden birinin öleceğinin ayırdına varmıştın, değil mi? **ESER**

Vaas Montenegro
(FarCry 3)

"Psikopat kötü adam" tipolojisinin vücut bulmuş hali gibiydi, nefretimi de saygımı da kazanmayı başarmıştı kendileri. Sayesinde Far Cry 3 halen benim için en iyi Far Cry oyunudur. "Did I ever tell you the definition of insanity?" **ENGİN**

GLaDOS
(Portal)

Hayırsız dostların olacağına GLaDOS gibi düşmanın olsun derim her zaman. Yapay zekâ deyip geçmeyin, o olmasa bizi kim yönlendirecekti? Ha tamam, niyetinin ne kadar kötü olduğunu sonradan anlamıştık ama kekin yalan olmasının suçunu da mı ona atacağız şimdi? **ESER**

DÜŞMAN KESMEK DIŞINDA EN ÇOK UĞRAŞTIĞIMIZ 15 ŞEY



Herkes Beni Sevecek!
(Stardew Valley)

Yapacak o kadar çok şeyin olduğu bir oyunda köylülerin en sevdiği hediyeler peşinde koşarken ne tahıllar kurudu, ne hayvanlar telef oldu... O görevler yapılana dek neler toplanırdı neler ama ne yaparsın... Herkesin arkadaş canlısı olduğu bir köyde ancak sosyalleşmeye yetiyor günler işte. ■**TARIK**

APM Kasmak
(Starcraft II)

Rekabetçi Starcraft'a girerseniz artık devlerin ve Korelilerin arasında yürümeye başlıyorsunuz ve size "APM'in kaç?" diye soruyorlar haliyle. Dolayısıyla basmanızın hiç gerek olmadığı kısayollara basmaya başlayıp uzun vadede kas hafızanızı arttırmaya çalışıyorsunuz. Az kasmadım zamanında. ■**CAN**





Gwent
(The Witcher III)

Eh, bu kategorinin en olmazsa olmaz üyesi herhalde bu. "Bilmemkimi kaçırdılar!", "Bir el Gwent oynayalım mı?"; "Köyü yakıyorlar!", "Hadi önce bir el Gwent?" Herhalde bütün kartları topladıktan sonra falandı öğrendiğimde; Ciri diye biri varmış falan... ■**ÖMER**



Ranked Maç Beklemek
(Street Fighter V)

İlk çıkışı epey eksik ve sıkıntılıydı SFV'in. Ne karakterler tamdı ne de doğru dürüst bir hikâye modu görebilmiştik. Sorunlu bir diğer şeyse birbirine güç bela bağlanan insanlarla ranked maç yapmaktı. Halen de çok rahat değil bu iş. Beklemeye devam yani. ■**EREN E.**

Osurmak
(South Park)

Zart! Sana da zurt! Hayır oyuna böyle bir özellik koyarsanız insanlar da gider herkese osurur tabii. Nasıl bıçaklı oyunda NPC şişlemeyi deniyorsak South Park'ta da ona buna osurmak var. Bir deneyeyim bakayım şu ne tepki verecek... ■**GÜLHİS**





Yerleşke Kurmak
(Fallout IV)

Fallout 4'ün eski oyunlara kıyasla net bir şekilde kötü görev yazım ve tasarımları barındırdığını fark etmemiş kesimin genelde yerleşke inşa etmekten gerisine bakamamış kısım olması boşuna değil. Bir konfor bölgesi olan oyunların içinde konfor bölgesi sağlayan Bethesda'yı tebrik etmek gerek. ■**ONUR**

Büyüleri Anlamaya Çalışmak
(Pillars of Eternity)

Oyunların bize bol seçenek sunmasını severiz, eyvallah da, sen ne yaptın Pillars?! Ekipteki büyücünün biri seviye mi atladı? Haydeee, on milyon yeni büyünün ne işe yaradığını, öncekilerden farkının ne olduğunu, neyin daha çok işe yarayacağını çözmeye kas işin yoksa. Biri daha mı seviye atladı? Haydaaa... ■**ÖMER**





Korok Seed Toplamak
(The Legend of Zelda: Breath of the Wild)

Oyunda eşya sınırımızı yükseltmenin yolu her taraftaki Korok tohumlarından toplamaktı. Ve onlar gerçekten de HER YERDEYDİ. Kuş uçmaz kervan geçmez bir çölde, dağdaki herhangi bir taşın altında onlara rastlayabilirdiniz ve tam 900 taneydiler. Hepsini bulana verilen ödülse... altın bok. ■**EREN E.**

Avlanmak
(RDR 2)

Çıktıktan bir süre sonra oynamaya başladım RDR 2'yi, mükemmel bir oyun olduğunun farkındaydım yani. Dedim oyun madem bu kadar güzel %100 kasayım. En önemli aktivite de avcılık malum. Ama fazla gerçekçi yapmışlar, hayvanı bulması ayrı dert, izini sürmesi ayrı dert, öldürmesi ayrı dert. Kim bilir kaç saat uğraştım ama listenin %10'unu bile tamamlayamadım. Pes ettim sonra da, Arabian'ımı ana göreve koştum. ■**ÖMER**



Bebek Sallamak
(Death Stranding)

BB, DS'te bize bağlı olan bebeğin adıydı ve düşman sensörü görevi görüyordu. Fazla çatışmaya girince veya dağdan tepeden paldır küldür düşünce onu sallayarak sakinleştirmek gerekiyordu. Bu iş bir yerden sonra bünyeyi yorarken "ağlama lan eşek sıpası" diyesi geliyordu insanın. ■**EREN E.**





Zombileri İdmana Çıkarmak
(Call of Duty)

Her raunt belli bir sayıda zombi gelir, son zombi de ölünce sonraki dalga başlar. Ancak elbette akın akın gelen zombileri öldürdükten sonra ya cephane biter, ya perk'ler kaybedilir. Takımdan bir kişi de son kalan zombiyi peşine takıp haritada idmana çıkartır. Zombi arayı kapatıp el kol vurdukça karakterler konuştuğundan, seslendirme sanatçıları zihinlere kazındılar. ■**ONUR**

Konsomatris Yetiştirmek
(Yakuza)

Yola getirilmeyi bekleyen mafya babaları, dayak isteyen serseriler, kurtarılması gereken mazlumlar bir kenarda beklesin, bu gazino kendi kendini işletmeyecek! Birbirinden güzel, birbirinden renkli konsomatrislerimizle oturup muhabbet etmemiz, onların iletişim becerilerini geliştirmemiz, hatta pembiş bir şarkı eşliğinde kıyafetlerini ve makyajlarını ayarlamamız lazım! Uyarımı yapayım yalnız: Yuki yengeniz olur! ■**ÖMER**



Bulutları İzlemek
(GTA Online)

GTA Online'ın oyuncusuna tek kişilik senaryodaki sınırsızlığı aynen benimsemiş devasa bir dünya sunmasının aynı ölçekte bir de götürüsü vardı: Açılmak, yüklenmek, bağlanmak bilmemesi. Nitekim tüm geçiş ekranlarında başrol Los Santos bulutlarına geçtiğinden, bir noktada oyunun adı haklı olarak bulut simülatörüne çıktı. ■**ONUR**





Pikniğe Çıkmak
(Crysis)

Tropik ada kuşu Crysis'in NASA bilgisayarlarını zorlayacak grafiklerle gelmiş olmasının bir yan etkisi de insanın piknik isteğini coşturmaktı. E adadaki tek potansiyel piknik arkadaşları Kore askerleri olunca el mahkûm, Maksimum Güç açılır, seçilen bir Koreli boğazından yakalanır, şaşkın bakışları eşliğinde dağa bayıra çıkarılırdı. ■**ONUR**

Kovayla Soygun Yapmak
(Skyrim)

9GAG'in coştuğu döneme çıkmış ilk TES oyunu Skyrim olunca, alışılmış Bethesda gariplikleri yeni bir boyut kazandı. Oyundaki NPC'lerin kafasına kova geçirdiğinizde görüş alanlarının gerçekten de kapandığı keşfedildiğinde bütün oyuncular tek bilek, tek yürek dükkân soymaya başladı. Biz de başladık elbette. ■**ONUR**



EN BÜYÜK 15 SKANDAL

Blizzard

Bakmayın 150 sayı falan dediğimize. Blizzard sırf şu son 15 sayıda bile yeterince skandal yaratarak listeye tepelerden giriş yaptı. Blitzchung olayı mı desek, işten çıkartmalar mı, Battle for Azeroth'un hâli mi yoksa Diablo Immortal mı? Ha, tüy dikme sekansı Warcraft: Reforged'u da unutmayalım tabii... ■CAN



Stadia

Hadi çok sevecen, umut dolu, aşırı pozitif insan ayaklarına gireyim ve "belki Stadia ileride toparlar, çok güzel bir şey olur" diyeyim. Ama öyle olsa bile çıkışında yaşadığı teknik sorunlar, verilen sözlerin tutulmaması gibi şeyler Stadia'yı şimdiden tarihin en büyük oyun skandalları arasına koydu bile. Durumun iyiye değil kötüye gitme olasılığı da çok daha büyük. ■ÖMER

No Man's Sky

No Man's Sky'ın ne kadar harika bir geri dönüş yaptığını benden bolca duydunuz, fakat hepimizin kabul etmesi gereken şey oyunun çıkışı kocaman bir rezaletti. Sean Murray'in verdiği sözler, Hello Games'in stüdyosundaki su baskını ve çıkış tarihini değiştirememeleri yüzünden oyunun yarım yamalak çıkmış olması birçok oyuncu için bu oyunu bu 150 sayıdaki en büyük hüsran yapmış olabilir. ■SABRİ



Konami/Kojima

Metal Gear Solid V'in şişen bütçesi Konami'nin çirkin yüzünü açığa vurmuşken, çalışanlara yapılmadık mobbing kalmazken Kojima da bu süreçte işinden olmuştu. Ama bu yetmedi adamın kendisine verilen ödülü bile almasına izin verilmedi. Bu da yetmedi en bilindik oyunlarını paçinko makinelerine kurban etmekte bir mahsur görmediler. Günahın pek çok Konami, bakalım ilerleyen yıllarda adından nasıl bahsedeceğiz bu sayfalarda. ■EREN E.



Ouya

Ouya'nın başarısızlığı birçok firma için ders niteliğindeydi resmen. İlk büyük Kickstarter başarısı, Google Play Store ve App Store'un yeni rakibi, bağımsız geliştiricilerin gözbebeği olacaktı ama… Yalan oldu. Nintendo'nun Wii'yle casual oyuncularda yakaladığı başarıyı dönemin casual oyuncularına, yani mobil oyunculara konsolla hitap ederek yakalamaya çalışmak plansızlıklarından daha büyük bir hata oldu. ■SABRİ

ANTHEM

BioWare'in son dönemdeki her oyununu yönetiş şekli rezaletti evet, ama Anthem'ın tüm sürecinin yönetim şekli apayrı bir kaostu. Stüdyoda dönen o "Destiny'nin adı geçmeyecek" olayları, ekibin nasıl bir oyun yaptığına dair en ufak bir fikri olmaması, BioWare'in iki stüdyo arasındaki çatışmaları derken biz oyunculara ne olduğunu bile tam olarak anlayamadığımız, yarım yamalak bir oyun sundular. ■SABRİ



Fallout 76

Spesifik oyunlarla alakalı olay olan mevzular genelde yankı yapmasını da, firmanın hatalı hamlelerini de anlayabileceğiniz sadeliğe sahiptirler. Arkham Knight gibi mesela. Öte yandan Fallout 76 ciddi anlamda oyun dünyası skandallarının tek hücreli yaşamdan çok hücreli yaşama evrimleşmesi oldu. Bir sürü küçük küçük skandal bir araya gelip F76 canlısını oluşturdu. Şu an hâlâ okyanuslardan karaya çıkmış değil, Bethesda batırmaya devam ederse sahile ayak da basar, ağaçlara da çıkar, kendi diline de kavuşur, ateşle tekerleği de bulur. **ONUR**



Day Z

Geliştirme cehenneminde 5 sene geçiren DayZ iyiye gidiyordu. Oyun seviye atlamış, 0.64 yaması içeriğe doyurmuştu. Son sıkıntılar da düzeltilince oyun erken erişimden çıkacaktı. Problemleri çıkış tarihine kadar çözemeyeceğini anlayan Bohemia içerikleri geçici olarak oyundan sildi ve "bu oyun bitmiştir" dedi. Bir önceki yamada 60 küsur silah varken tam sürümde sadece 4 ateşli silah kullanılabiliyordu. **YASİN**

PSN Hack

Sony'nin oyun tarihindeki en büyük skandalı tartışmasız olarak budur. 2011 yılında PSN hack'lenmiş ve bir haftadan uzun süre kapalı kalmıştı. Bu süreçte kimse PS3'ün ve diğer Sony el konsollarının internet özelliklerini kullanamıyordu tabii. Sony 77 milyon kullanıcının adresleri dâhil tüm verilerini çaldırmıştı. Neyse ki kredi kartları kötüye kullanılamadı. **YASİN**

BATMAN Akham Knight

Özellikle PS3-360 döneminde konsola geliştirilen oyunları oynamak PC oyuncularına haramdı. Konsolların mimarileri çok farklıydı, PC'den gelen gelir düşük olduğu için de öyle pek fazla bütçe ayrılmıyordu optimizasyon için. Rezalet portlar gördük. Ancak o nesil boyunca PC'ye teşrif eden portların hiçbiri, sonraki nesil oyunu Batman: Arkham Knight'ın PC sürümü kadar berbat halde değildi. Hiçbiri 60 fps oynanış videoları yayınlandıktan sonra 30 fps'ye kilitli çıkmamış, hiçbiri konsoldan kötü gözükmemiş, hiçbiri satıştan kaldırılmamıştı. **ONUR**



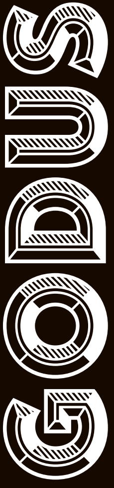


Assassin's Creed Unity

Bug'lı, kötü optimizasyonlu çıkan çok oyun gördük elbette bu 150 sayı içinde ama o güruhu götüren gemiye kaptan seçecek olsak bu Unity olurdu herhalde. Çıkışı o kadar kötüydü, o kadar dalgası geçildi ki AC markası o darbeden sonra yıllarca kendini toparlayamadı. AC deyince aklına ilk önce Arno'nun o bug'lı korkunç suratlı gelen nice insan var hâlâ. **ÖMER**

EN ÇOK DİNLEDİĞİMİZ 15 ŞARKI

- Portal - Still Alive
- Skyrim - The Song of the Dragonborn
- NieR: Automata - Weight of the World
- The Witcher III - Wolven Storm
- Dark Souls III - Theme
- Persona 4: Dancing All Night - Signs of Love (TK Remix)
- Metal Gear Solid V - Sins of the Father
- Bayonetta - Fly Me to the Moon
- Dragon Age: Inquisition - Sera Was Never
- Assassin's Creed IV - Drunken Sailor
- Final Fantasy VII: Crisis Core - Why
- Civilization V - Baba Yetu
- Bastion - Build That Wall
- Red Dead Redemption - Far Away
- Devil May Cry 5 - Silver Bullet



Zevkekliği yüzünden itibarını kaybedip gölgelere karışan bir yapımcıdan bahsedeceğim size; bir zamanlar kendisine taptığımız Peter Molyneux'den... Tapardık çünkü adamda Tanrı kompleksi vardı, biz de o istiyor diye kırmazdık. Populous, Black & White, Fable serisi, Theme Hospital... Hepsi bu adamındı. Ama sonra Godus'u yaptı... Godus, Molyneux ve ekibinin Kickstarter kampanyasıyla ön satışa çıkardığı bir oyundu. "Hepsini birleştirecek tek bir oyun" tadında dev bir iddiayla tanıtıldı. Gelişmiş bir Populous olacağı söylendi, Black & White'ın dünyasını daha da canlı hale getirecekti... Kampanyanın bitmesine iki gün kala da hedeflediği yaklaşık 800.000 doları toplamayı başardı. Sonra? Sonra Molyneux bu oyundan sıkıldı, başka bir oyun için çalışmaya başladığını açıkladı. Çıkacağı söylenen tarihte hâlâ alpha aşamasındaki bug'lı bir versiyonu vardı Steam'de Godus'un. Zaten hiçbir zaman da tam sürümü yayınlanmadı. Saman gibi bir oyunla eski hayranlarını tuzağa düşürmüş oldu Molyneux. Mobil versiyonu hâlâ para kazanıyor ama oyunun ismi "bazı" çevrelerde Godoş olarak kaldı. **SERPİL**



Mikro Ödemenin B*kunu Çıkaranlar

Mikro ödeme oyunlara bulaştı ve mertlik bozuldu. Bu sistem DVO'larda 2000'lerin başından beri kullanılıyordu, ama sağolsun EA, Take Two ve benzeri oyun devleri işin cılkını çıkardı. Shadow of War sadece hikâye oyunu olmasına rağmen "Sandık Açmaca" tufanına katılmış ve bu ayıbın zirvesine mum dikmişti. Kumar zaafını ve bağımlılığı bilinçli olarak kötüye kullandıkları için cezalandırılmaları şart ya neyse... **YASİN**

Activision vs Infinity Ward

Activision'a bağlı olan Infinity Ward stüdyosu, 2008'de CoD: Modern Warfare'le büyük başarı yakalamıştı. Stüdyonun başındaki Jason West ve Vince Zampella, Modern Warfare 2'yi geliştirmek için Activision'dan bonuslar ve serinin tam kontrolü sözünü aldı ama eğer arada kovulurlarsa CoD'un kontrolü Activision'a geri geçecekti. Sonraki dönemde Activision ikiliyi kovmak için bir sürü hamle yaptı, davalar açıldı, EA de işin içine girdi, olay büyüdü de büyüdü, sonrasında taraflar kendi arasında meseleyi çözdü. İkili 2010'da Respawn'ı kurdu bildiğiniz gibi, şu an oradalar. **ÖMER**

GAMERGATE

Oyuncularla oyunlar arasındaki ilişkinin, oyun kültürü dendiğinde akla gelen her şeyin ortaya dökülüp ayıklandığı, kırılgan olanların iyi-kötü ayırt edilmeksizin hırpalanıp kenara atıldığı ve sonunda yine güçlünün kazandığı en kaotik, en çığırından çıkmış kampanyalardan biriydi Gamergate. İçinde kim kiminle yatmış da vardı, hangi oyun hangi siteden kaç puan almış da, tecavüz tehditleri de, "oyundan ne anlar" denen kadın yapımcılar da... Aslında çok daha fazlası vardı, hâlâ da var. Gamergate'ten sonra hiçbir şey eskisi gibi olmadı. Oyuncular linç kültürünü çok sevdi. Karbon bazlı toksik yaşam formları yeni baskın tür olarak evreni ele geçirdi -THE SON-. **SERPİL**



EN EĞLENCELİ 15 BAŞARIM

GÜLHİS





I Meant To Do That!
[Crash Bandicoot]
Bu başarımı alabilmek için Crash Bandicoot'ta bir canı dönerek kenara itelemeniz gerekiyor. Ha bunu yaptığımızı başkaları bilmese de olurdu bence.

Doggyland
[Watch Dogs 2]
Bu başarım Watch Dogs 2'de 10 köpek sevene veriliyor. Bir de The Witcher III'teki kediler bizden korkmasa...

Intrinsic Value
[Prey]
Çevre farkındalığının gittikçe arttığı şu günlerde, uzay kirliliği üzerindeki yükünüzü kendinizi geri dönüşüme atarak azaltabilirsiniz! Kupa sadece Prey'de var ama.

Rich Taste
[Yakuza 0]
Benim asıl merak ettiğim, bu başarımın varlığından haberdar olmadan evsiz bir adama 20 bin yenlik alkol içiren bir oyuncu olmuş mudur? İllaha ki olmuştur ya...

Blanche Advantage
[Mortal Kombat X]
MK X'in bir bölümünde yaşlı bir teyzeyi beysbol sopası gibi tutup rakibinize bir tane indirmek mümkün. Ama neden...

... And away he goes, Precious!
[Lego Lord of the Rings]
Gollum'u Gollum olarak alaşağı ederseniz bir kıymetli kupanız olabilir! Lego LotR söz konusu olunca akla ilk "One does not simply..." başarımı geliyor belki ama bu edinmesi daha eğlenceli bir kupa bence.

Click on Door 430 Five Times
[The Stanley Parable]
Açıklamama gerek var mı? 430 numaralı kapıya 5 kere tıklıyorsunuz. Bütün başarımlar bir tuhaf zaten. Bu özellikle amaçsız.

That's All I Got
[The Last of Us]
Ellie'nin bütün uyduruk şakalarına katlanabilirseniz bu başarımı alıyorsunuz. Dinlemezseniz de ben size yan yan bakıyorum.

Arcade Action
[Prototype 2]
Helikoptere karate tekmesi atmak ilk kimin fikriydi acaba? Helikoptere!!?? Ama hadi tekmeledin bari, al sana bir kupa!

Good Listener
[Portal 2]
Abi şu noktada GLaDOS'un söylediği şeyleri hâlâ neden dinliyorsun yaa? Neden git dediği yere gidiyorsun? O sana kaçma yolunu söyler mi yaa?!

I Swear! I Did It By Mistake!
[Lollipop Chainsaw]
Neden böyle bir olayımız var inanın açıklayamıyorum ama oyunlarda etekli karakterin poposu görünüyor mu? Modellemişler mi yoksa lego poposu gibi mi bırakmışlar diye ben bile bakıyorum. Yanlışlıkla bakmadım, Lollipop. Özür dilerim.

Snake Beater
[MGS2: Sons of Liberty]
Hayır, hadi cıbıl kadına bakıyorsun, neden Otacon'u arıyorsun? Snake Beater... Ehehehe...

Turd Burglar
[Duke Nukem Forever]
Evet oyunlarda her gördüğümüzü "bu lazım olur belki" diye ceplemeye alışığız da... Neden kaka çalıyorsun tuvaletten? Bak şimdi herkes görecek kaka çaldığını!!

"What does it mean?!"
[Borderlands 2]
ANAA!! İKİ TANE GÖKKUŞAĞI!! BAKIN İKİ TANE?! BUNUN ANLAMI??!! VOOOAAAA!!!! Bu da böyle bir internet meme'iydi işte...

How Pedestrian
[Halo: The Master Chief Collection]
Halo'yu hiç araca binmeden bitirmek... (Dragon Age: Inquisition'da asla ata binmediğini, atın varlığını dahi unuttuğunu hatırlar) Belki de sandığımdan daha kolay bir başarımdır bu.



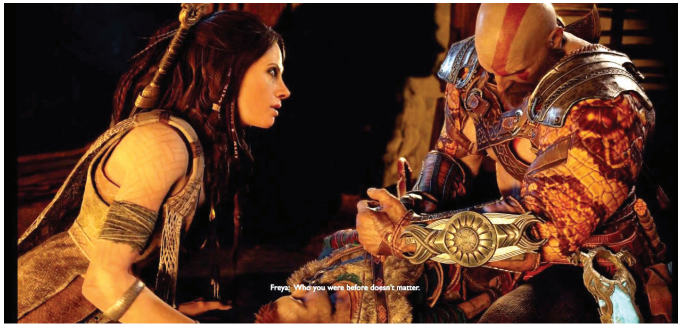
EN UNUTULMAZ 15 GÖREV



Come Fly With Me

(Fallout: New Vegas)

New Vegas ilginç görev çokluğu açısından epey zengin bir yapımdı aslında. Ama ne zaman oyunun muhabbeti açılsa aklımıza ilk gelen görevlerden biri bu oluyor ne hikmetse. Bir roket üssünü temizlemeye gittiğimiz görevde kendimizi kendini Ghoul sanan bir insan, bir geyik kafatasıyla konuşan bir süper mutant ve dinî bir yolculuğa çıktıklarını iddia eden bir grup Ghoul arasında buluveriyorduk. Tımarhaneye düşmekten farksızdı. O değil de, o roketler nereye gitti acaba? ■**M. İHSAN**



The Sickness *(God of War)*

God of War'un hikâyesi baştan sona çok iyi yazılıp çizilmişti ancak The Sickness isimli göreve gelince anlatım kelimenin tam anlamıyla şaha kalkıyordu. Atreus hastalanmıştı, Kratos'un onu kurtarabilmek için Helheim'a gitmesi gerekiyordu. Helheim'ın soğuğunda hayatta kalmasını sağlayabilecek tek şey de Blades of Chaos'un alevleriydi. Kratos'un ardında bırakmak için çırpındığı, onu yapayalnız bırakan geçmişe muhtaç kalmasının ağırlığı bir yana, oyuncu olarak ilk defa Atreus'un yardımı olmadan bir diyara gidiyorduk. Oynanış ve hikâyenin muhteşem bir uyumuydu. ■**ONUR**

The Clockwork Mansion *(Dishonored 2)*

Arkane her oyununun tarzına özel avantaj ve dezavantajlarla doldurmayı çok iyi becerdiği bölüm tasarımlarıyla takdirimizi kazanmıştı zaten. Öte yandan Dishonored 2'de iyice abartıp bizi her odasını değiştirebildiğiniz bir malikâneye salması oyuncuyu şımartmanın tepe noktası oldu herhalde. Jindosh isimli dâhinin baştan aşağı modüler evi, şimdiye kadar gördüğümüz oyun alanları içerisinde kurcalaması en keyifli olanlardandı kesinlikle. ■**ONUR**



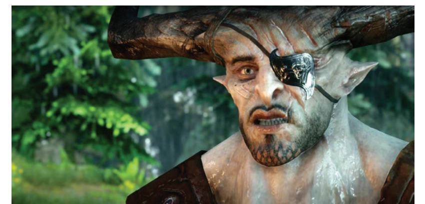


All Ghilled Up *(Call of Duty: Modern Warfare)*

Bu bölüm hiçbir aksiyon filminin yapamadığı kadar adrenalin pompalattı nice gence. Önce radyoaktiviteden sakınmaya çalıştık, devriyelerden sürünerek kaçtık, tankların altında ezilmemeye çabaladık. Helikopterlerle, roketlerle, köpeklerle boğuştuk. Saniyeler geçmek bilmedi, yaralı yüzbaşını koruyacağız diye ecel terleri döktük. Zorluk seviyesi senaryoyla böylesine uyum içinde yükselen bir başka bölüm göstermek zordur. Temposu hiçbir türdeşine benzemeyen, unutulmayacak bir kısa filmdi All Ghillied Up. ■**TARIK**

Demands of the Qun *(Dragon Age: Inquisition)*

Her şeyden önce Chargers'ı feda eden benimle konuşmasın kardeşim. Dreadnaught'unuz batsın. Dragon Age: Inquisition'da öyle çok fazla gri alanda karar yok. Bir The Witcher III gibi her adımda sizden hayat memat meselelerine bir çözüm getirmeniz beklenmiyor. Ama bu görev... İki seçeneğiniz var, ya Bull'un sırt sırta savaştığı arkadaşlarını feda edeceksiniz, ya da bir gemi dolusu Qun askerini. Tramvay problemi kafasında düşünürseniz çoğunluğun iyiliği mantıklı gibi geliyor. Ama işte bazen her şey o kadar basit olmayabiliyor... ■**GÜLHİS**





Counting Your Chickens (Divinity: Original Sin 2)

DOS2'de hayvanlarla konuşma yeteneği aldığımızda birbirinden tuhaf görevlere de yelken açabiliyorduk, bir grup tavuğa kaybettikleri yumurtayı bulmakta yardımcı olmak gibi :) Ancak iyi niyetimizle çıktığımız bu görev, yumurtayı bulup tavuklara teslim ettikten sonra vahşi bir hal alıyor ve oyun dünyasındaki Voidling'lerin nerelere kadar yayıldığına birinci elden, kanlı biçimde şahit oluyorduk. Hey gidi minik civciv seni. ■ESER

We Shall Be Together in Paradise (RDR)

Red Dead Redemption'ın çoğu görevi muhteşem olsa da Jose Gonzalez'in Far Away şarkısı bile bu görevi unutulmaz kılmaya yeterli. Oyunun en eğlenceli yancılarından Irish'le nehri aşıp Meksika'ya giriş yaptığımız bu görev aynı zamanda aksiyona da doyuruyordu. Tüm sahil şeridi boyunca üzerimize resmen bir ordu yağıyordu. Sandalda sınırlı hareket imkânıyla hayatta kalmak, dinamitlerden kaçmak ve sonunda Meksika'nın o "cennet" topraklarına ayak basmak, Far Away'in çalmaya başlaması... Welcome to Mexico... ■YASİN





Scarecrow (Batman: Arkham Asylum)

Arkham Asylum'un en güzel tarafı, kısmen uyarlandığı aynı adlı çizgi romanda olduğu gibi Batman'in kendi deliliğini bize yansıtmasıydı. Bunu elbette en güzel Scarecrow bölümleriyle başarıyordu. İlk Scarecrow görevi insanı dumur eden birkaç sanrının ardından masayı komple devirip yapımı "2.5D" bir platform oyununa çeviriyordu. İlk birkaç seferin ardından buna alışıyorduk, sonra Batman kendisini düşmanlarıyla yer değiştirmiş buluyor, akabinde oyunun kendisi dördüncü duvar kırıp bilgisayarı kilitlemiş ayağına yatıyordu. ■ONUR

Lethal Devotion (Dead Space)

Düşman uzuvlarını koparabildiğiniz ve bunun avantajlı olduğu bir korku oyununda kendine güveni yerine gelmeye başlamış bir oyuncuyu nasıl korkutursunuz? Karşısına koparılan uzuvların rejenerasyon yoluyla yenilerini çıkaran bir düşman koyup, kaçmak için girdiği odaları karantina altına alarak. Yetmez bir de üstüne sürüyle normal düşman yollarsınız, kapıdan kovsa havalandırmadan sokarsınız yaratıkları. Görür sonra Dead Space'ten korkulup korkulmayacağını. Ben gördüm. İyi travma oldu. ■ONUR





Effect and Cause (Titanfall 2)

Titanfall 2, ilkinin bomboş, zorlama senaryo modunun ardından harika bir maratonla karşımıza çıkınca pek mutlu olmuştuk. Oyunun hikâyesi de, görevleri de pek eğlenceliydi ve aralarında en akılda kalanı bir mekanın iki farklı zamandaki hali arasında serbestçe geçiş yapabildiğimiz Effect and Cause göreviydi. Farklı zamanlardaki farklı düşman grupları arasında zikzak çizerek çatışmak, platform öğelerinin de ekstra boyut kazanması oyuna büyük keyif katıyordu. ■ONUR

Suicide Mission (Mass Effect II)

Hazırlanmalısınız. Her şey bu görev için. Bir ekip arkadaşınızın ilgili görevini yapıp onun sadakatini kazanamadınız mı? Birileri ölecek. Geminizin gerekli geliştirmelerini yapmadınız mı? Birileri ölecek. Bir detaya dikkat etmediniz, doğru vazifeleri doğru karakterlere vermediniz mi? Birileri ölecek. Belki de o ölen siz olacaksınız. Her anıyla epik, her anıyla duygusal, nefes almadan oynadığınız bir finaldir. Budur arkadaşlar. Belki de bir RYO'nun size yaşatabileceği en üst düzey tecrübedir Suicide Mission. ■ÖMER





Bloody Baron *(The Witcher III)*

The Witcher III'ün hafızalara kazınan görevlerinin başında o meşhur Kanlı Baron geliyor. Bu görev zincirini bir bütün olarak görmek; Baron'un Ciri'yle kurduğu arkadaşlığı ve ona yardım edişini, kendisini alkole verip kontrolden çıktığı noktaları, eşine ettiği eziyeti, kızının kendisinden uzaklaşmasını, berbatçık (botchling) meselesini ve nihayetinde Baron'un her şeyi geride bırakıp karısını iyileştirmek için çıktığı yolculuğu ayırt etmemek gerek bu görevi yad ederken. ■**ESER**

Siegmeyer *(Dark Souls)*

Bir soğan şövalyesi ve onun opsiyonel, ama oyuncuda derin izler bırakan hikâyesi. Siegmeyer tam bir maceracı ama her seferinde de kendini imkânsız durumların ortasında buluyor. Kendisinde deli cesareti de var ve yardımımız olmadan kendini öldürteceği kesin. Hal böyle olunca da her karşılaşmamızda acımayla karışık saygı ve sevgi eşliğinde ona kendini kanıtlama görevinde destek oluyoruz. Hele işin içine bir de kızı ve hikâyenin hüzünlü sonu girmiyor mu? Şu oyunu defalarca oynasanız da her defasında aynı duyguları hissettiren bir görev zinciri bu. ■**ESER**





A Night To Remember *(Skyrim)*

İsmi bile görevin unutulmaz olacağını fısıldıyormuş kulağımıza da biz fark edememişiz meğer :) Skyrim içerisinde yüzlerce görev yapabiliyoruz, bunlardan birçoğunun da bizde hoş anılar bıraktığını söylemek mümkün. Ama A Night to Remember'ın da yeri bir ayrı tabii. Basit bir içki yarışı gibi başlayıp öyle çetrefilli bir hal almıştı ki, kendimizi kâh bir tapınağı temizlerken, kâh bir çiftçinin koyununu devden kurtarırken, kâh bir yüzüğün peşinden koşarken buluyorduk. Finalinde, arayıp durduğumuz içki yarışmasındaki rakibimiz Sam'i bulduğumuzda da dünyalar bizim oluyordu haliyle. ■**ENGİN**

Shining Lights, Even in Death *(MGS V)*

Belki de oyun tarihinin en acı verici görevlerinden biriydi bu. Diamond Dogs üssünde bir virüs yayılmıştı ve Boss olay yerine intikal ettiğinde platformdaki hemen herkes çoktan kaybedilmiş gibiydi. O da gerekeni yapıp tüm enfekte askerlerini birinci elden vurmamızı gerektiren zor kararı verdi. Öldürdüğümüz her adamı özene bezene eğitip birliklerimize katmıştık. Bir aileydik. Ve tüm her şey olup bittiğinde yüzünde ölü bir askerin külleriyle şu sözleri söyledi; "Acınızı bu kaypak sulara gömmeyeceğim, ben hep sizinle kalacağım." ■**EREN E.**





EN İYİ OST'LER

• NieR: Automata • Persona 5 • Final Fantasy XV • The Witcher III • Bastion • Cuphead • Octopath Traveler • Call of Duty: Modern Warfare 2 • Assassin's Creed: Revelations • Doom • Deus Ex: Human Revolution • The Elder Scrolls V: Skyrim • Red Dead Redemption 2 • Where the Water Tastes Like Wine • The Last of Us

YAŞANILASI DÜNYALAR

• The Witcher III • BioShock: Infinite • Guild Wars 2 • Pokémon: Sword & Shield • Journey • Ori and the Blind Forest • Animal Crossing: New Leaf • Botanicula • Brütal Legend • The Witness • The Legend of Zelda: Breath of the Wild • Persona 5 • Monster Hunter: World • Trine 4 • Bastion

OKURLARDAN

"Haydi OGZ'yle ilgili bir anınızı paylaşın bizimle, dergide yer verelim, 150. sayımızı beraber kutlayalım" dedik ve birkaç arkadaş sağolsun ufak tefek anılarını paylaştı. Üşenmeyip yazan herkese teşekkürler!

Lise çağlarındayken OGZ ekibi Level'dan yeni ayrılmıştı. İlk Half-Life'lı dergi çıksın diye heyecanla bekliyordum. Kurucu ekibin bayağı hayranıydım. Sonrasında okul dergisi için birileriyle röportaj yapmam gerekmişti, hemen mail atmıştım OGZ'ye, hızlıca geri dönüş yapıp kabul ettiklerini söylediler. SİNAN AKKOL'la röportaj yapacaktım! Anadolu Hisarı'nda çok güzel bir ofiste genç bir insanı ağırlar gibi ağırlamışlardı beni, videolu röportaj yapmıştık Sinan abiyle. Bana ofisi gezdirdi sonra. Serpil oradaydı, Tuğbek oradaydı, Kaan oradaydı. Bütün işlerimiz bitince eski model Lada'sıyla metrobüse bırakmıştı beni. Arabada Goyun'un hikâyesini sormuştum, çok basit bir şey olduğunu anlatmıştı ama tam hatırlamıyorum şimdi. Ayrıca araba kullanmaya nasıl başladığını falan da konuşmuştuk. O genç, liseli halim için çok yoğun bir deneyimdi. Sonrasında o videolu röportajı yazıya geçtikten sonra tipimden utanıp silmiştim, hâlâ yanarım :(

@Onurcan Çelebi

Günlerden bir gün derginizi almışım ve okulda okuyordum. Felsefe hocam geldi ve "ne okuyorsun" falan diye sordu, anlattım böyle böyle, oyunlarla alakalı falan filan, kadın ertesi gün gitmiş öğretmenler kurulunun önünde "bu çocuk bilgisayar bağımlısı, bunu kurtarmamız lazım" demiş. O günden sonra 1 hafta boyunca bütün hocalarla konuştum herhalde, hepsine durumu anlatmaya çalıştım. Güzel bir anı değil ama olsun, 150. sayı hayırlı olsun!

@Mustafa Besnili

Oyungezer'le ilgili en kıymetli anım, romanım Varoluş hakkında haber yapmalarıydı. Sağ olsunlar var olsunlar :)

@Gürhan Öztürk

Bir ara mektup yazıp zarfla gönderin demiştiniz, ben de yazmıştım ve bir sonraki ay hiçbir bahse konu olmadığını görünce dumur olmuştum. Meğer PTT biraz (!) gecikmeli teslim etmiş mektubu, bir sonraki sayıda yayınlanınca mutlu olmuştum :) Ufak bir anı... (Yaşlanıyorum :))

@Hasan Cem Kurt

Öncelikle Oyungezer'in 150. sayısını en içten dileklerimle kutluyorum. Tüm Oyungezer ailesine sevgiler selamlar. Derginin kuruluş aşamasını daha dün gibi hatırlıyorum. Sinan abinin heyecanı bana da geçmişti. Dergi çıktığında da direkt müptelası oldum zaten.

Askerliğimi 2015 yılında Ankara'da yaptım. Gece silahlık nöbetçisiydim. Herkes uyurken ben tek başıma görevdeydim ve canım çok sıkılıyordu, çareyi Oyungezer'de buldum. İlk çarşı iznimde bir bayiye uğrayıp eski yeni demeden kaç sayı varsa aldım. Gece gündüz Oyungezer okuyordum. Dergileri bölük komutanına imzalatıp onay aldıktan sonra okuyabiliyordum tabii. Bir gün komutanın da canı sıkılmış olacak ki dergilerden birini aldı, okuduktan sonra ertesi gün geri verdi.

O dönem GTA V'in PC'ye çıkmasını bekliyordum. Çıktığında ben yine askerde olacaktım ama olsundu. Askerliğini yapanlar bilir, şafak saydığınız küçük bir kâğıt vardır, ben o kağıtta GTA V'in PC'ye çıkacağı günü işaretlemiştim. Resmen şafağım o gün olmuştu. O gün geldi çattı, oyun çıktı, benim içimde havai fişekler patladı. O günden sonra da askerlik bitsin diye gün saymaya başladım.

Askerlik yaptığım yer çok güzeldi. Hele benim gibi oyunları seven biri için cennet sayılabilecek bir yerdi çünkü inanması güç ama kantinde PS3 ve Xbox 360 konsolları vardı. 1 TL atıp 15 dk oynayabiliyorduk. Gece silahlık nöbeti görevine geçmeden önce her gün serbest olduğumuz saatlerde gider GTA V oynardım. Millet PES ve Blur'dan başka bir şey oynamazdı. GTA'yı gören başıma toplanırdı bu nasıl bir şeymiş diye.

Bir gün hastalanmış ve 2 gün yatış izni almıştım. İlaçlarımı almadan önce kKantine gideyim de bir şeyler yiyeyim" diye düşündüm. Normalde hastaysan ve yatıyorsan kantine gidebilmek için komutandan izin kâğıdı alman gerekir. Ben almadım tabii ki. Kantinden alacağımı aldım, tam çıkacaktım ki konsollar yanda bana göz kırpıyor. Normalde mesai saatlerinde oynamak yasak. Zaten izin almadan gelmişim. Olsun, gelmişken bir el GTA oynayayım , ne olabilir ki diye düşündüm. Bozuk parayı attım, 2 dakika oynadım ya da oynamadım dışardan sesler gelmeye başladı. Siz şöyle geçin, sırayı bozmayın... Arkamı bir döndüm, gelen binbaşı. Evet GTA oynarken binbaşıya yakalanmıştım :) Neyse ki yaptığı tek şey bölük komutanımızı arayıp durumu bildirmek oldu. Sonucunda 3 hafta çarşı iznim iptal olmuştu ama bana böyle bir hatıra bıraktığı için de buna değerdi :)

@Ersan Ersoy

EN GICIK 15 GÖREV VE BULMACA



Tule Tree

(Guacamelee)

Bir insandan hem boyut değiştirip hem duvarlardan sekip hem testerelerin arasından geçip hem de üç yeteneğini üst üste kullanması istenmemeli, bu bir suç sayılmalı! Ufacık bir hatada bile her şeye en baştan başlamak zorunda kalmak peki? Kökün kurusun Tule Tree! **M. İHSAN**



Takip

(Judgment)

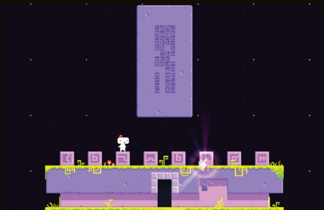
Hatırlayınca içim şişti bak şimdi. Judgment'ta takip ettiğimiz herkesin paranoyak olması (aslında haklılar, takip ediliyorlar sonuçta), daireler çizmesi, durup durup arkaya bakması, lönk diye yolun ortasında durması... Oyunda bunu birçok kez yapmanın gerekmesi... Unutayım ben yine. **ONUR**



Yumurta Taşıma

(Monster Hunter: World)

Bu görev türü ilk oyundan beri var maalesef. Olay haritanın bir yerinden diğerine yumurta taşımaktır ama bunu peşinizde canavar varken yapmak gerekir. Küçük hayvanların tek vuruşuyla veya stamina'nız bittiğinde elden düşen yumurtaların işi uzatmasıysa ömür törpüsüdür. **EREN E.**



Kod Kırma Bulmacası

(Fez)

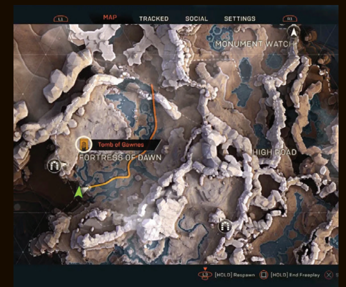
Masum görünen bir platform oyununa üç farklı kod kırma metodu eklemek nedir Phil Fish? Hadi sayıları çözdük diyelim, Tetris bloklarını da anladığımızı farz edelim. Koskoca bir yabancı alfabeyi nasıl ezberleyelim yahu? İnsaf! **M. İHSAN**



Endless Paths of Od Nua

(Pillars of Eternity)

Kalemiz Od Nua'ya kelimenin tam anlamıyla hâkim olmak ve liderliğimizi kanıtlamak önemli, onu anlıyorum. Ama abicim tam 14 kat bitti derken 15. katta karşımıza Adra Dragon çıkarmak da nedir? Baldur's Gate'teki Kangaxx'ın kanser derecesini çarpın üçle beşle, alın size Od Nua'nın son kat temizliği. **ESER**



Tombs of the Legionnaires

(Anthem)

Anthem'daki bu görevin içinde 4 farklı trial, onların da altında dört tane görev daha var. Bunları yapmak o kadar uzun ve sıkıcı bir iş ki BioWare bile bunun farkına varıp görevi kolaylaştırdı birkaç güncelleme sonra. Ama o güncelleme gelene kadar da bug'lara ve bu göreve katlanamayan insanlar çoktan oyunu bırakmıştı. **SABRİ**

Sualtı Bölümleri

(Shadow of the Tomb Raider)

Çok fobili bir insan değilim aslında ama konu suyun altında nefessiz kalmak olunca dişlerim kendiliğinden sıkılıveriyor arkadaşlar (bunları yazarken bile oldu). Aferin Shadow of the Tomb Raider, Lara sürekli suyun altında nefes tutsun, sürekli boğulacak gibi olsun, Ömer de ağzını yüzünü tırnaklasın. Aferin. OF! **ÖMER**



Pitioss Ruins

(Final Fantasy XV)

Tabii ki Pitioss Ruins. Allah kahretsin bu zindanı. Veya kendisine duacı mı olmalıyım bilmiyorum, erdim sayesinde. Dövüş yok, ful platform. Sabah kalkıp başladım, akşamüzeri arkadaşlar dışarı çıkacaktı "yok ben gelmeyeyim, şu zindanı bitireyim" dedim. Gece 2-3 gibi geldiler, pür dikkat oynamaya devam ediyordum. Bittiğinde ağzımdan salyalar akarak yerde yatıyordum galiba, tam hatırlamıyorum. **ÖMER**





Pocket Circuit

(Yakuza 0)

Bu mini oyunun hikâyesi aslında çok tatlı. Ama oynanış sıkıcı yahu! Dakikalarca sabit pistte giden arabaları izliyorsunuz. Hayır bir ton geliştirme de var, neyin nerede işe yarayacağını çözmek için tekrar tekrar yarışmanız gerekiyor. İnternetteki tam çözümler olmasa kendimi yakardım. **ÖMER**



Galdera

(Octopath Traveler)

8 karakterimizin olduğu oyunda haliyle 4 tane sevdiğimiz adamı geliştiriyorduk. Son bossun ikinci formundaysa o gariban diğer 4'lüyle oynamak gerekiyordu... Tabii hepsi mefta. Ondan evvel tüm önceki boss savaşlarını tekrar yaptığımızın da altını çizmek isterim. Ayıp. **EREN E.**



Ginso Tree

(Ori and the Blind Forest)

Size kötü anılarınızı hatırlatmak gibi olacak ama şu Ori'de yükselen sulardan deliler gibi zıplayarak kaçma görevi nedir allasen? Yapmamız gereken akrobasi ve zamanlamalar o denli meşakkatliydi ki benim diyen platform ustası bile zorlanmıştır. Az sövmemiştim. **EREN E.**



Cathedral of Sacred Blood

(Code Vein)

Anor Lando'nun görsel tasarım olarak birebir aynısı bir mekân tasarlamış Code Vein'in yapımcıları. Ancak Anor Lando'yu karmaşık olarak görüp "biz daha beterini yaparız" demişler herhalde ki yol bulmak delirtici hale gelmiş. Oyun bıraktıran bölüm tasarımlarına örnektir. **ONUR**

Frigid Outskirts

(Dark Souls II: Crown of The Iron King)

Bir ucundan bir ucuna durmadan koşması 5-6 dakika alacak bir düzlük, yön bulmayı engelleyen ve nadiren kesilen kar fırtınası, fırtına başladığında peşinize takılan ve öldürmesi epey zor ren geyiği benzeri düşmanlar, alanın sonunda kayıt şansı olmadan kesmek gereken çifte bölüm sonu canavarları. Üzerine silahın o dövüşte hızlı dayanıklılık kaybettiğini kırılıverince fark etmek. **ONUR**



Tavuklar

(Shenmue III)

Biz Dark Souls oynamış insanlarız. İki tavuk yüzünden oyun kolu kırmayacağız. GEL LAN BURAYA!! O KUYRUĞUNU YOLARIM!!! ÇORBA YAPARIM SENİ YEMİNLEN!! Tek istediğim şu tavukları yakalayıp hayatıma devam edebilmek, n'olur şu QTE çizgisi az geniş olsa yaa... **GÜLHİS**



Bir "Takım" Heist Görevleri

(GTA Online)

GTA Online'ın lobi sisteminin ne kadar rezalet olduğunu duymayan kalmadı. Üzerine bir de Heist görevleri gelince ortalık iyice karışmıştı elbet: Bir kişinin ölmesiyle görevin iptal olması, tek bir bağlantı problemiyle veya bir kişinin çıkmasıyla lobinin komple dağılması, üzerine bir de buna özel trollerin türemesi Rockstar'ı görev zorluklarında elini korkak alıştırmamasıyla birleşince ortalık perşembe pazarına dönüyordu. **ONUR**



"El alem ne derse desin ben oynarım" dediğimiz 15 OYUN

Costume Quest

Yok çocuk oyunuymuş, yok Cadılar Bayramı'ymış bilmem ne... Bize ne yahu? O renkli kostümleri giyip, bir yandan kapı kapı şeker toplarken diğer yandan da JRYO usulü goblinlerle savaşmak ne kadar keyifli haberiniz var mı sizin? **M. İHSAN**



VR Chat

Ugandalı Knuckles meme'ini doğuran oyun. Her internet esprisi gibi VRChat de uzun ömürlü olamadı. Fakat kimi zaman girip rol yapmayı seviyorum işte ne yapayım? İnsanlar artık eğlenmiyor olabilir. Sorun değil ben hâlâ "Do you know the wae?" diyeceğim. **CEVDET**

Super Daryl Deluxe

En ünlü tuhaf oyunlar arasında sayılmayı kesinlikle hak eden ama kimse oynamadığı için ünlü olamayan güzelim metroidvania. Neler kaçırdığınızdan haberiniz bile yok. Valla bak... Ühü! **M. İHSAN**



Tembo the Badass Elephant

Pokémon'u yapan adamların filli oyunu deyip geçmeyin. O fil kaç ton biliyor musunuz, hı? Siz hiç o kadar ağır bir karakterle oradan oraya atlamayı denediniz mi? Binalar altınızda yıkılırken hayatta kalmaya çalışmanın eğlencesi bir ayrı. **M. İHSAN**





DayZ

DayZ'nin vanilya hali oyuncuya saygısızlık konusunda tavan yapmış bir çöp olsa da modlu sunucularında oynamak bambaşka bir keyif. "DayZ mi kaldı? Ya hâlâ mı DayZ?" dediğinizi duyar gibiyim ama daha iki gün önce aynı anda 27 bin kişi oynuyordu. **YASİN**

The Sims 4

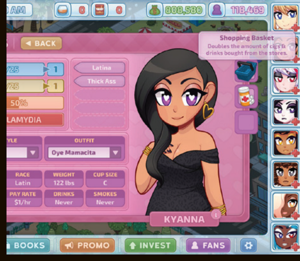
N'olur bana The Sims'in her yeni paketinde geri dönen insanların hâlâ var olduğunu söyleyin. Garip bir hayat simülasyonu olarak ara ara dönüp "acaba şöyle bir hayatım olsa ne olurdu" denemeleri yapmaktan hiç sıkılmayacağım. Ay küçük evler gelmiş şimdi de, bir dakka durun bakıyım. **TARIK**



LOADOUT

Silah kişiselleştirilmesi konusunda hâlâ Loadout'dan iyisini görmedim. Fakat TPS bir oyunda ne yazık ki tek kurtarıcı bu olmuyor. Haritalar, karakterler derken Loadout ortalama bir oyun. Fakat silahları yüzünden uzun süre oynadım. Pişman? Değilim. **CEVDET**

HunieCam Studio



Bu tip işletme oyunlarına bayılıyorum. Aslında çok başarılı bir oyun, başarılı da bu sefer konseptiyle utanç veriyor. Yetişkin içerikli bir sitenin işletmesini yaptığınız oyunda sektörün bir numarası olmak size kalmış. ■**CEVDET**

Call of Duty: Infinite Warfare

Sayısız aksiyon/RYO'ya taş çıkartacak hikâyesi ve gayet başarılı zombi moduna rağmen serinin o dönemdeki kötü imajına kurban gitti Infinite Warfare. Oysa sapasağlam bir FPS oyunuydu. Doğru oyundu ama yanlış zamanda gelmiş, önyargıların kurbanı olmuştu. ■**MUTLU**



Microvolts



Hemen hemen Loadout'la aynı kader. İnanılmaz geniş bir silah skalası ve "oyuncaklar hayatta" konseptiyle ilgi çekici olsa da oldukça ortalama bir oyun. İtirafımdır, MicroVolts'u Loadout'dan daha çok oynadım. Pişmanlık? İşte şimdi biraz hissediyorum. ■**CEVDET**

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry

Ne alakası var canım, ne olacak yani 40 yaşımı geçtiysem? Hâlâ daha keyifle Larry oynayamaz mıyım, kime ne yani! Larry'nin o kendine has cinsel şakalarını, esprilerini, mantığını seviyorum ben. Gizliden gizliye değil, açık açık oynuyorum hatta. Yenisi gelsin, onu da oynarım! ■**ESER**



BUS SIM 18

Simülasyon oyunlarını gerçekçi fizikleri nedeniyle oynuyoruz ve seviyoruz değil mi? Evet, durum bu haldeyken ben neden Bus Sim 18'i oynuyorum peki? Emin olun bunun cevabını ben de kendime veremiyorum. Cevabı umurumda değil, oynamaya devam edeceğim... ■**CEVDET**

Secret of the Magic Crystals

Aslında kendimi savunmak için sadece "atları çok seviyorum" desem yeterli. Piyasada doğru düzgün at oyunu (?) vardı da biz mi oynamadık? Her bir atım gözümün nuru. Yelelerini tararım, bakımlarını üstlenirim. Yeter ki onlar sağlıklı ve güvende olsun. ■**CEVDET**



Nekopara



Ehem... Şimdi arkadaşlar bu bir görsel roman... Böyle bir pastanedeyiz, kedi kızlar var etrafımızda, kendileri çok şeker, sakarlıklar makarlıklar yapıyorlar, onlarla birlikte çeşitli aktiviteler gerçekleştiriyoruz... Ne var ya?! Hangimiz kedi kız haremi olsun istemez ki?! ■**ÖMER**

Persona 4: Dancing All Night

Aman oyunun sağıyorlarmıymışmışmış, aman dans oyunu da neymişmişmiş... Çok da umurumdaydı! Sevdiğim karakterlerle daha çok muhabbet, sevdiğim şarkıların mükemmelin mükemmeli remiksleri, eğlenceli oynanış... Dancing All Night gibi olacaksa her oyunu sağşınlar! ■**ÖMER**



EN YARATICI 15 OYUN MEKANİĞİ

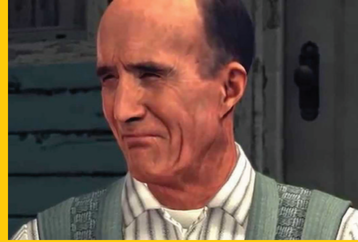


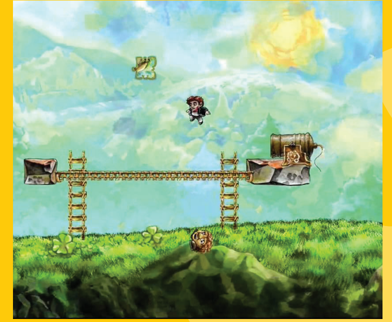
Divinity: Original Sin

Çevreyle etkileşime girmek, hatta büyü türlerini karıştırarak yeni etkiler yaratmak ilk defa karşımıza çıkan bir şey değildi. Ama genelde bir kere ya da iki kere karşımıza çıkıp "aa güzelmiş" deyip unuttuğumuz özelliklerdi. Onu oyunun bir parçası hâline getiren, ana mekaniği olarak benimseyen Original Sin serisi bu konuya bakışımıza tamamen yeni ve taptaze bir sayfa açmıştı. **■CAN**

L.A. Noire

L.A. Noire aşırı bir oyun değildi belki ama bugün bile benzerine az rastlanan bir oynanış mekaniklerinden birine imza attı: Tamamen mo-cap'li suratların mimiklerinden karşımızdakinin yalan mı doğru mu söylediğini anlamaya çalıştığımız bir konuma koydu bizi. **■CAN**





Braid

Bağımsız oyunların bir tür olarak popülerleşmesini sağlayan oyunlardan biri Braid. Zamanı geriye sarma mekaniği daha önce Sands of Time gibi oyunlarda karşımıza çıkmış olsa da Braid bu mekanikle platform elementlerini başarılı bir şekilde eritmeyi başarmıştı. **■CEVDET**



Death Stranding

Her açık dünya oyununda otomatiğe bağlı koşarız. Death Stranding bu temel eylemi alarak öyle zekice bir oyun mekaniğine çevirmişti ki resmen bir devrimdi. Nihayetinde oyundaki esas rakibimiz o kargolarla dengede yürümeye kastığımız arazinin kendisiydi. **■EREN E.**

Disco Elysium

Efendim? Beynimiz bizimle mi konuşsun? Hem de beynimizdeki tüm içsel parçalar ayrı ayrı mı konuşsun? Duruş ayrı, empati ayrı, otorite ayrı, ilkel beyin ayrı, bağımlılık ayrı ayrı kafamızın etini mi yesin? Hadi canım, böyle bir mekanik düşünmüş olamazlar. **■ESER**





Gorogoa

2x2 dört resimden oluşan bir ekran ve bu resimlere tıklayarak, zoom yaparak resimler arasında yollar, kapılar, geçitler yarattığınız; yeşil bir elmadan bir ejderhanın gözüne geçiş yapabildiğiniz bir oyundu Gorogoa. Resimlerin hiç beklenmedik biçimde yarattığı bağlantılar ağzımızı hayranlıktan açık bırakıyordu. **■ESER**

Hellblade: Senua's Sacrifice

Görüş açısına dayalı bulmacalar, sadece doğru noktadan bakıldığında anlam ifade eden görseller yeni değil ama Hellblade'de bu kadar iyi işe yaramalarının sebebi oyunun özü. Senua'nın gördüklerine anlam verebilmek için uğraşırken belki de asla tam olarak empati kuramayacağımız bir karakteri biraz daha iyi anlayabiliyorduk. **■TARIK**



Demon's Souls

Ne yaptın sen be Demon's Souls? Neymiş, öldüğümüz zaman oyunda topladığımız para birimi ruhlar öldüğümüz yere düşüyormuş, aynı yere dönüp ruhları geri alamadan yine ölürsek hepsini kaybediyormuşuz. Bu kadar acımasız bir mekaniği oyun dünyasına tanıttın ya, helal olsun sana. ■ESER



Return of the Obra Dinn

Korkunç bir lanetin pençesinde cehennemi yaşamış bir gemide, tüm olayları cesetlerin ölmeden önceki son diyalogları ve o ana dair tek bir kare görsel eşliğinde anlamaya çalıştığımız bir oyundu Obra Dinn. Lucas Pope'un beyni işte böyle farklı çalışıyor. ■ESER





Her Story

Sorguya çekilen bir kadının ağzından duyduğumuz anahtar kelimeleri veritabanında arayarak bağlantılı farklı sorgu videoları izlemek ve karışık bir zaman sırasıyla keşfettiğimiz karman çorman haldeki hikâyenin parçalarını yavaş yavaş kafamızın içinde birleştirmek. Tam bir beyin yakma mekaniği Her Story'ninki. ■ESER

Undertale

Standart RYO aslında Undertale. Düşman öldürüp seviye atlıyorsunuz falan. Tabii o düşmanlara acımayan bir manyaksanız! Tek bir kişiyi bile öldürmeden, 1. seviye olarak da oyunu bitirebilirsiniz. Öyle bitirirseniz dünyanın en tatlı oyunu, soykırım yaparsanız dünyanın en trajik oyunu Undertale. ■ÖMER





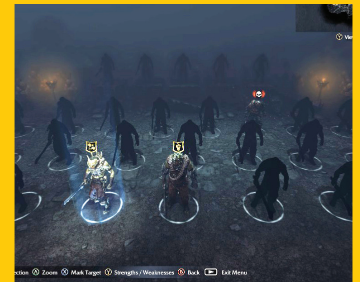
Scribblenauts

10 yıl önce oynadığımda aklım almamıştı, aradan 10 yıl geçti, hâlâ almıyor. Bir şeyin, herhangi bir şeyin adını yazıyorsunuz ve o şey önünüzde beliriyor! Ve her şeyin bir işlevi var. Karşınızda vampir mi var? Sarımsak işe yarar ama aynı zamanda savaş helikopteri ve karadelik de işe yarar! Bir de sonraki oyunlarla kelimelere sıfat ekleyebilmek de geldi ki amanın! ■ÖMER

Portal

Şimdi diğer süper zekice bulmaca oyunlarına haksızlık etmek istemem ama... Portal'ın bir tuşla portal giriş kapısı bir tuşla portal çıkış kapısı ateşleme mekaniği ve de bu mekaniğin sınırlarını zorlayan bulmacaları ayrı bir yaratıcı değil miydi? Basit ve etkili renk tercihleri de (mavi ve turuncu) ayrıca takdir edilesi. ■ÖMER





Shadow of Mordor

Shadow of Mordor'u en öne çıkaran özelliği Nemesis sistemi oldu. Oyunda orkların kaptanları ve savaş şefleri mini boss'lar olarak yer alıyor ve bunlarla kan düşmanı olabiliyorsunuz. Üstelik oyuncuya karşı zafer elde ederlerse daha da güçleniyor namussuzlar. ■YASİN



Superhot

Ben duruyorsam oyun neden koşturuyor mottosuyla, resmen benim gibi tembel oyuncular için yaratılmış Superhot. Mermilerin bile sizi beklediği bu anlayışlı oyun sayesinde milisaniyelik hesaplar yapmadan da The Matrix'ten fırlamış çatışmalar yaşamak mümkün. ■ESER

MODA İKONU 15 KARAKTER

Senua (Hellblade: Senua's Sacrifice)

Omza yerleştirilen kürkle karizma +10 başlıyor zaten. Savaşçı ellere sürülmüş mavi yüz boyası, hareketleri kısıtlamayacak basit giysiler, cehennemvari bir içsel çatışmaya yılmayışı kutlayan süssüz bir taç... Dış görünüşünün, tasarımının Senua'nın ikonikliğine çok şey kattığı kesin. ■**TARIK**

Faith (Mirror's Edge)

Mirror's Edge serisi hiçbir zaman umduğumuz kadar eğlenceli olmadı belki ama Faith kızımız ilk görüldüğü günden beri o ikonik tarzıyla akıllarımıza kazındı. Kolundaki ve gözünün altındaki dövme kadar koşucu kıyafetleriyle de pek bir şıktır kendisi. ■**M. İHSAN**

Bayonetta (Bayonetta)

Yıllardır uzun saçın mı kısa saçın mı daha çok yakıştığına karar veremediğim Bayonetta tam bir... kelimelerimi doğru seçmeye çalışıyorum... "al topuklularının altına ez beni bebeğim" diyeceğiniz bir karakter. Bir de ben şunu bilir şunu söylerim: Kızlara gözlük kadar yakışan başka bir aksesuar daha yok! ■**ÖMER**

Liz Allaire (The Next Big Thing)

The Next Big Thing'in tecrübesiz ama bir o kadar hevesli gazetecisi Liz Allaire'i sıradan bir giysi içinde görmek mümkün değildi. Ortamlarda ya birbirinden şık abiyeleriyle boy gösteriyor, ya da kendisine etkileyici kombinler seçiyordu. Bir baş kahraman da böyle olmalı, giydiklerine dikkat etmeli. ■**ESER**

Ezio Auditore Da Firenze (Assassin's Creed II)

Yani Rönesans dönemi zaten estetik olarak göze müthiş hitap eden bir dönem, Ezio'nun Assassin kostümü de bu dönemin rüzgârını arkasına alıp bugün bile sırf kendi serisinde değil çoğu oyunda gördüğümüz en şekil, en karizma zırhlar arasında yer alıyor. ■**CAN**

Lightning (Lightning Returns: Final Fantasy XIII)

İlk FF13'teki standart kıyafeti de şık vs. ama Lightning Returns'te yapımcılar da kendini Lightning'e fazla kaptırmışlar belli ki, ablaya milyon tane kıyafet giydirebiliyorsunuz. Böyle ağır bir karakterin böyle maymun edilmesi hoş değil bence ama... Hoş da şimdi öte yandan... ■**ÖMER**

Harrier Du Bois (Disco Elysium)

Eski zamanlarda dedektif olmanın en güzel yanı 70'lerden fırlamış ceketler, bol paça kumaş pantalonlar, renkli kravatlarla kendi tarzını yaratmak olmalı. Ama Harry'nin kafasına bere, ayağına sivri uçlu çizmeler geçirip kendi modanızı da yaratabiliyorsunuz. Ne giyse yakışıyor adamıma. ■**ESER**

Quiet
(MGS V)
Kojima bile isteye Quiet'a azıcık kıyafeti uygun görmüş ve "cosplay'cilerin bu karakterle neler yapabileceklerini görmek istiyorum" demişti. Onlar da neler yaptılar neler. Quiet ona hayat veren Stefanie Joosten'i de oyuncu aleminde epey ünlü etmişti. **■EREN E.**

2B
(NieR: Automata)
Yoko Taro'ya sormuşlar (yani tam böyle sormamışlar da böyle bir şey): "Androidlerin dünyayı ele geçirmiş robotlara karşı savaş verip insanlığı koruduğu bu karanlık dünyada bu kız niye böyle giyiniyor?" O da demiş ki: "Kızları seviyorum." Söyleyeceklerim bu kadardır sayın hâkim. **■ÖMER**

Elizabeth
(BioShock: Infinite)
Elizabeth'in kalbimde yeri ayrıdır; kendisinin güler yüzüne, tatlı sözüne meftunuz efendim :) Ama gardırobuna da ayrıca değinmek gerek tabii. İster gömlek-etek kombiniyle, ister elbiselerinden birisiyle çıksın karşımıza, her daim şık, her daim alımlıdır. 1910'lar modasının nadide örnekleriyle iz bırakır zihnimizde. **■ENGİN**

Corvo Attano
(Dishonored)
Dünyasının şıklığını üzerinde taşıyan karakterlerden Corvo; Dunwall'un steampunk atmosferini kıyafetlerinde, kadim büyülerini de The Outsider'ın eline vurduğu damgada taşıdı. Mekanik kurukafa maskesiyle hiç konuşmadan akıllarda yer etti İmparatoriçe'nin karizmatik koruması. **■ONUR**

Triss Merigold
(The Witcher III)
Geralt'ın uzatmalı ilişkilerinden ve çok güçlü bir büyücü olan Triss Merigold'un günlük şıklığının yanı sıra Geralt'la katıldıkları davette giydiği yeşil kostümünün öyküsü halen dilden dile dolaşır. Onun zarafetini tamamlayansa ateş kızılı parlak saçlarıdır. **■EREN E.**

Catherine
(Catherine)
Beyaz büstiyeri ve kalpli beyaz yakalığıyla onu barda ilk kez gören Vincent gibi ağzımızı açık bırakmıştı Catherine. Sade beyaz kıyafetini dengeleyen kırmızı kurdelesi ve sarı saçlarıyla çok günlük ama sıra dışı bir havası da vardı ki boşa değildi hiç. **■EREN E.**

Aloy
(Horizon Zero Dawn)
Tam bir kapak kızı değil mi? Yani oyun dergileri için öyle tabii ama moda dergileri için diyorum. Üstündeki her parça diğeriyle bağlantılı, hepsi birlikte bir hikâye anlatıyor, giyim tarzına bakarak yaşam tarzını anlayabiliyorsun. Diyorsun ki bu kız muhtemelen vaktinin çoğunu dev metal yığınlarını oklayarak geçiriyordur. **■SERPİL**

Adam Jensen
(Deus Ex)
Hem işlevsel hem şık olmanın tanımını baştan yazmış karakter Adam Jensen. Gerçek bir moda tasarım markası tarafından tasarlanan trençkotu sibernetik vücudunun hareket ve savaş kabiliyetini kesinlikle sınırlamıyor. Jilet gibi gözlükleriyle de karizmasından zerre ödün vermiyor. **■ONUR**

15 ÜNLÜ TUHAF OYUN

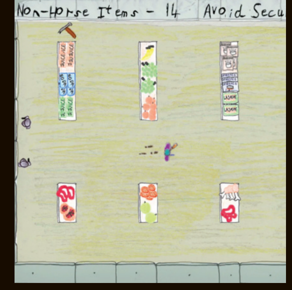
The Stanley Parable

Anlatıcının bile kendisiyle çeliştiği, oyunun kurallarının bir bozulup bir düzeldiği, bitirseniz bile aslında bir türlü bitmeyen, koca bir karmaşa yumağı ve kahkaha tufanı. **M. İHSAN**



NotGTAV

GTA V'in bir parodisi olma vaadiyle karşınıza çıksa da işler gerçekten çok ilginç bir hal alıyor. Nokia marka telefonlarda oynadığınız Snake'i hatırlıyor musunuz? Heh işte oynanış elementleri Snake'le neredeyse aynı. Konsepti farklı. **FURKAN**



PAUNCH

Sumo güreşçisi kılıklı abilerin ellerinde koca koca taşlarla birbirlerine doğru koşuyor olması, her vuruşta sallanan vücutları, ve en nihayetinde bu karışımın insanı garip şekilde eğlendirmesi... Bir daha oynamayacak olsam da unutamayacağım oyunlardan birisi olacak kendisi. **FURKAN**



Pony Island

Bir midilliyi yönettiğiniz, basit bir platform oyunu gibi görünse de bundan ÇOK daha fazlası Pony Island. Şeytan'ın tasarladığı bir video oyununa sıkışıp kaldığınızı fark ettiğiniz o an paha biçilmez. Oyun tarafından sürekli trollenmek de öyle... **M. İHSAN**





Who's your daddy

Oyunculardan birinin beceriksiz bir babayı, diğerininse intihara meyilli bir bebeği yönettiği tuhaf bir "gerçek hayat" simülasyonu. Bebeğinizin parmaklarını prize sokmasını engellemeye çalışırken ileride çocuk sahibi olma fikrinden soğuyabilirsiniz. **M. İHSAN**

Hatoful Boyfriend

Zaten tuhaf zamanlardan geçiyoruz Oyungezer, çok kurcalama. Güvercinden sevgili mi olur deme! Dating Sim sevmem diyenler bile oynadı bunu artık ki bu güvercinler de ilgiyi hak ediyor bence. **GÜLHİS**



Untitled Goose Game

Ah bir kaz olsam, ortalığı velveleye versem. Sorun çıkartmak için kaz olmak şart değil tabii ki ama bir kaza ne yapılabilir ki? Şimdi şu çorabını kapsam kaçsam... Beni kim durdurabilir? **GÜLHİS**



Catherine



Efendim siz bir insansınız... Veya koyun musunuz..? Neyse, iki kişiye birden bir şekilde âşıksınız (belki de üç). Bu sizin kâbusunuz. Kâbuslarınızda kutular var. Tırmanmalısınız. Başka koy-, pardon insanlar da var. Birileri size ahiret soruları soruyor... Ah Vincent... Zavallı, zavallı Vincent... **ÖMER**

Shower With Your Dad Simulator

Hani gerçekten ilginçliğini anlatmama gerek var mı, şu isme bir bakın! Lakin önyargılarınızı yıkmanızı tavsiye edeceğim. Çünkü içerisindeki Soapico adlı point n' click bölümü gerçekten de denemeye değer. **CEVDET**



Doki Doki Literature Club

Yavaştan yavaştan insanın aklıyla oynayan, "ne oluyor" demeye kalmadan her şeyin tepe taklak olduğu bir kitap kulübü. Biz mi oynuyoruz, oyun mu bizi oynuyor dedirten hikâyesiyle çok ses getirmişti. **GÜLHİS**

Goat Sim.

Hani bir noktada simülasyon oyunları çığırından çıktı da abuk oyunlar sardı ya etrafımızı, işte o nokta Goat Simulator. Çılgın bir keçi olmak, şehirde sağa sola koşturmak ve istediğimiz her şeye toslayıp stres atmak farklı bir deneyim sunmuştu. **ARES**



I am Bread

Ne eksik, ne fazla: Siz ekmeksiniz. Ve her ekmeğin en çok istediği yere, tost makinesine gitmeye çalışıyorsunuz. Fakat bu elbette o kadar da kolay olmayacak. Engellerin haricinde bilinçli bir şekilde zorlu tasarlanmış kontrollerle de mücadele edeceksiniz. **CEVDET**

Lollipop Chainsaw

Hiçbir şey erkek arkadaşı zombiye dönüşmesin diye kafasını beline anahtarlık diye takan bir liseli kızdan daha tuhaf olamaz derdim ama bu zaten oyunun daha ilk yarım saatinde olanlar. Siz bir de testereyi kaptıktan sonra olanları görmelisiniz. **EREN E.**



Getting Over it with Bennett Foddy

Bir kazanın içinde çıplak bir adam, elinde de kocaman bir balyozu var. Sadece bu balyozla kendinizi ite ite dağlar tepeler aşmanız, arşa yükselmeniz gerekiyor. Üstelik en ufak bir hatanızda 1 saatte zor ulaştığınız yerden en başa düşmeniz olası. Buyurun eğlenceye. **MUTLU**

Rock of Ages

Rock of Ages harbiden tuhaf bir oyun. Yani sanat tarihinden kopup gelmiş muazzam bölümlerde misket yuvarlar gibi top sallıyorsunuz, ne bileyim yeri geliyor Zeus'la langırt oynuyorsunuz yeri geliyor arkadaşlarınızla kapışıyorsunuz. Ne yazsam boş, kaç sene oldu, hadi oynayın artık şu oyunu! **İHSAN A.**



EN SEVDİĞİMİZ OGZ KAPAKLARI

Yazarlarımız arasında küçük bir oylama yaptık ve kendi en sevdiğimiz kapaklarımızı belirledik!

115 · MAYIS 2017



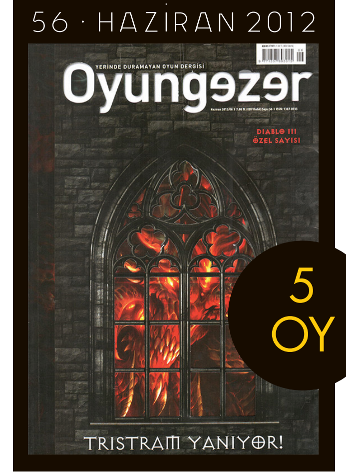
8 OY

52 · ŞUBAT 2012



5 OY

56 · HAZİRAN 2012



5 OY

68 · HAZİRAN 2013



5 OY

103 · MAYIS 2016



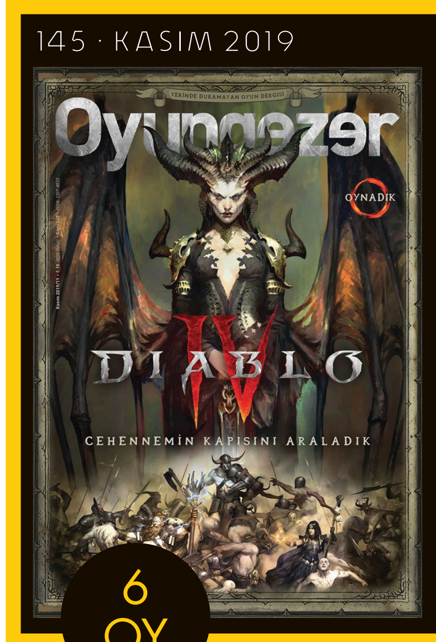
5 OY

98 · ARALIK 2015



7 OY

145 · KASIM 2019



6 OY

23 · EYLÜL 2009



5 OY

118 · AĞUSTOS 2017



5 OY

113 · MART 2017



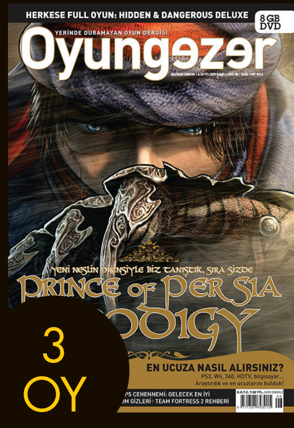
4 OY

125 · MART 2018



4 OY

8 · HAZİRAN 2008



3 OY

90 · NİSAN 2015



3 OY

95 · EYLÜL 2015



3 OY

106 · AĞUSTOS 2016



3 OY

EN AKILLARA KAZINAN 15 KARAKTER



Geralt
(The Witcher)

Ah be Geralt'ım... Ne yaşanmışlıklar var seninle aramızda! Doğa aşığı, hayvansever, adalet duygusu gelişmiş, korku içgüdüsü körelmiş, libido aküsü, hazırcevap, sarkastik, komik... ve tabii tek kelimeyle söylemek gerekirse karizmatik. Kazma diyenlere bakma sen, karizma demeye çalışırken dili sürçenler onlar (gaza gelmiş biraz..) Yüzündeki yaranın aynısından kalbimde var, biliyorsun değil mi? (At arkası yazılarından) ■**SERPİL**



Commander Shepard
(Mass Effect)

Shepard karizmatik bir karakter. Ama "karizma" kavramını genelde kullandığımız anlamıyla değil de asıl anlamıyla kullanıyorum. Shepard doğru bir ses tonuyla, doğru kelimeleri seçerek konuşan, karşısındaki karakteri (ve de dolaylı olarak oyuncuyu) etkisi altına alan bir karakter. Gerçek, doğal bir lider. Kitleleri peşinden sürükleyip büyük işler başaran çok karakter gördük ama hiçbirine Shepard kadar... inanmadık, bağlanmadık. ■**ÖMER**



Ezio
(Assassin's Creed II)

Daha gözlerini bile tam açmamışken başlamıştı Ezio'yla olan yolculuğumuz. Floransa'da gününü gün ederken bir anda ailesini ve itibarını kaybedip kendisini binyıllardır süren bir savaşın içinde bulan bu genç adam, gözlerimizin önünde yavaşça bir efsaneye dönüştü. Ezio'yu bu kadar etkileyici kılan da buydu bence; çoğu oyunda kontrolümüze verilen hazır kahramanların aksine, onun en zayıf ve toy anlarına tanık olmuş, yolun başından en tepeye tırmanışına adım adım eşlik etmiştik. ■**MUTLU**



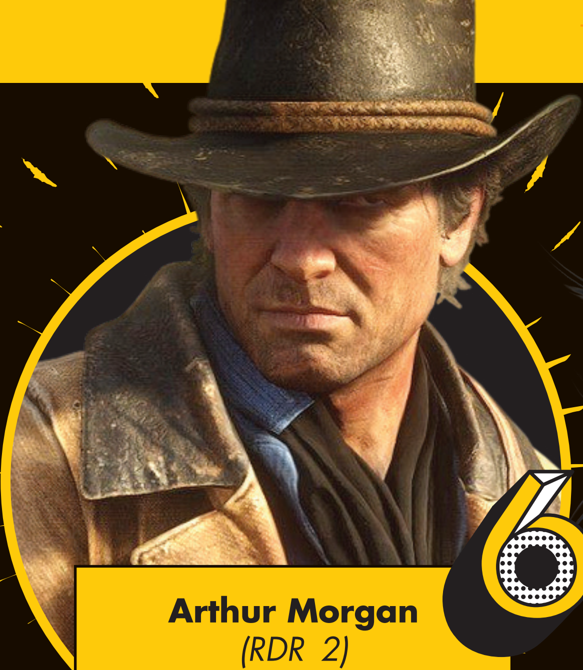
Senua
(Hellblade: Senua's Sacrifice)

Senua'nın akıllara kazınmasında Melina Juergens'in muhteşem performansı olduğu kadar, oyun dünyasında ilk kez psikotik bozukluğu olan bir karakterin bu kadar detaylı işlenmesi de etkili oldu. İşitsel sanrıları kafamızın içinde yankılanırken, görsel sanrılarıyla savaştık. Geçmişiyle kavga etmesini, sevdiceğinin anılarıyla iyileşmeye çalışmasını, kendi beynini kabullenme çabasını izledik. ■**İPEK**



Niko Bellic
(GTA IV)

GTA serisi genel olarak matrak, oyunlarının yaptığı toplum eleştirisine yardakçı karakterler barındırır. Ana karakterlerini çok sever, çok hatırlarsınız ama onlar için üzülmezsiniz çünkü hem işleri başlarına kendileri açar, hem de sonunda geri kazanamayacakları bir şeyler kaybetmezler. Niko öyle değildir ama. Bize nispeten tanıdık diyarlardan güzel, belasız bir hayat kurma hayalleriyle gelir Amerika'ya ve çok şey kaybeder. ■**ONUR**





6

Arthur Morgan
(RDR 2)

Esasen düz yazılıp oyunlar olgunlaştıkça karakter kazanan Kratos gibilerin aksine, düz adam görünüp, "düz adamım" diyen ancak kendisiyle vakit geçirdikçe daha bir sevdiğimiz adamlardandı Arthur. Etrafıyla oyun gereği kurduğu ilişkiyi veya kontrolünü ele geçireni güçlü hissettirmesiyle değil, direkt kendisini sevdiğimiz bir karakterdi. Yolculuğuna tanıklık, kefaretini ödemesine eşlik etmekten onur duyduk. Üzerine onun gözyaşı dökmediği yerlerde onun yerine biz döktük. ■**ONUR**

7

Bayonetta
(Bayonetta)

Bu kadar abartılı ve gamsız olup halen de tatlı olmayı başarabilen pek az karakter vardır. Ucuz tam yerine oturan replikleri, afili kelimesine rahmet okutan çılgın ötesi komboları ve akla zarar bitirici hareketleriyle Bayonetta cadıların en tatlısı benim gözümde. ■**EREN E.**



8

Elizabeth
(Bioshock: Infinite)

Mavi gözler, tatlı bir tebessüm ve buram buram bir masumiyet... Columbia'dan kurtarmak için gönderildiğimiz Elizabeth, daha ilk dakikadan itibaren samimi tavırları ve insancıllığıyla kendine bağlamayı başarıyordu bizi. Öyle ki sırf bu kızcağıza zarar gelmesin diye her şeyi göze alacak hâle geliyor, onu ölümüne savunuyorduk. Bir yandan güçlerinin ortaya çıkışını, diğer yandan da büyüyüp masumiyetini yitirmesini izlemek gerçekten de unutulmaz bir tecrübeydi. ■**M. İHSAN**



9

Clementine
(The Walking Dead)

Kendisine manevi kızımız desek yeridir. Hangimiz küçük Clem'in hayatını kurtarmak için başkalarını tehlikeye atmadı ki? Hangimiz hayatta kalsın diye ona silah kullanma eğitimi ve ahlak dersleri vermedi? The Walking Dead'in acımasız dünyasında onu bir başına bırakmak zorunda kalmak boğazlarda kocaman bir yumru oluşturan cinstendi. Tabii sonra büyüdü, akıllandı ve kendi maceralarına atıldı. Ama hep bizim küçük kızımız olarak kaldı yine de. ■**M. İHSAN**



10

Captain Price
(Call of Duty)

Serinin müdavimleri pos bıyıklı sevgili yüzbaşımızın aslında ta ilk oyundan beri bizlerle birlikte olduğunu biliyordur muhtemelen. Sonrasında ilk iki oyundakinin onun dedesi olduğu söylendi, tabii 150 aylık listemizde torun olan var o yüzden. Hem Soap ve arkadaşlarıyla yaşadığı unutulmaz macera hem de meşhur sniper görevi akıllardan çıkmaz. Tabii oyunun sonunda, bize tabancasını fırlattığı o meşhur sahne de öyle... ■**M. İHSAN**

11

Joel
(The Last of Us)

İçinden geçtiğimiz şu dönemde (2020) herkesin evde bir tane olmasını isteyeceği türden bir adam Joel. Gerçi şimdilik arada bir markete gitmek ve akşamları balkondan gitar çalmak dışında çok işimize yaramazdı ama belli ki önümüz kaos, ve pandemiden kaynaklanan kaos uzmanı dendi mi akla ilk gelen isim The Last of Us'ın "baba"sı Joel oluyor. Aslında klasik bir hayatta kalma kahramanıydı Joel fakat acıların üstünde yükselen sert karakteri çok iyi yazılmıştı, çok iyi canlandırılmıştı, fena ağlatıyordu. Kaya gibi adamın tek zayıf noktasının Ellie olması içimizdeki kalp ağrısını şiddetlendiriyordu. ■**SERPİL**

12

Alan Wake
(Alan Wake)

lan Wake kazara kahraman olmuş bir karakter değil. Başına gelenlerin sebebi bile manidar, yazarlığının getirdiği yaratma gücü ve karanlığın o güce duyduğu istenç yüzünden seçilmiş bir bahtsızdı kendisi. Elindeki gücün farkına vararak, oynadığı oyunun kurallarını öğrenerek ve nihayet kendi karanlığıyla yüzleşerek başını beladan kurtarıyor, karısına kavuşuyordu. ■**ONUR**

13

Morrigan
(Dragon Age)

Onunla ilk karşılaştığımızda dünyayı tanımayan bir kızdı Morrigan. Ama saftirik miydi? Ahahah hayır pek sayılmaz. Bilgiliydi, sertti ve bilmediği şeyleri bilmediğini söylemede, ve de öğrenmede istekli, ve de yetenekliydi. Dünyayı bizimle birlikte, bizden daha iyi öğrendi, dünya için bizden bile daha önemli bir hale geldi ve bunun ağırlığını boş vermiş bir vakurlukla taşıdı. Origins'teki teklifini saatlerce düşündüysem bunu sevgimin azlığına lütfen yorma Morrigan... ■**ÖMER**

14

Bigby Wolf
(The Wolf Among Us)

Masallarda her zaman kötü karakter olarak okuduğumuz Büyük Koca Kurt'un aslında bu kadar eğlenceli biri olduğunu nasıl bilebilirdik ki? Böylesine ikonik bir kötüden son yılların en başarılı anti-kahramanlarından birini yaratmak her babayiğidin harcı olmasa gerek. Gerçi bunda Fables (Masallar) çizgi romanından uyarlanmasının başarısı büyük tabii. İkincisi çıksın artık! ■**M. İHSAN**

15

Sans
(Undertale)

Tombik iskelet mi olur yaa!! Gerek kötü şakaları, gerek tembel haliyle oyunun şeker, arkadaş canlısı karakteri olacakmış gibi bir hissiyata kapılıyorsunuz. Çünkü Undertale böyle düşünmenizi istiyor. Comic Sans fontu üzerine kurulu bir karakterden ne beklenir ki zaten, ahaha! Ama Sans'ın neye dönüşeceği tamamen oyuncunun kararlarına bağlı. Sans belki de oyundaki en bilgili, kuvvetli karakterlerden. Ama bunu onu karşınıza almadan öğrenemezsiniz tabii. Yine de, bunu neden yapasınız? Değil mi? ■**GÜLHİS**

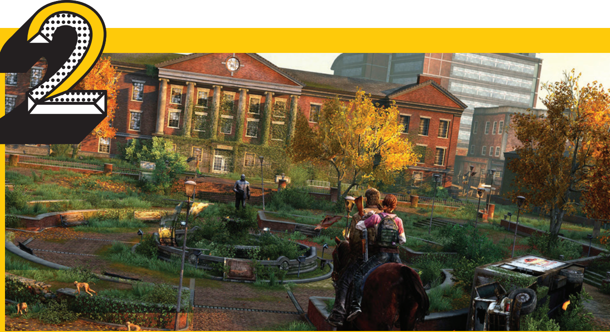
EN İYİ 15 OYUN



1 The Witcher III

Benden önceki 40 bin kişinin de dediği gibi şu ömrünüzde belki bir ya da iki kez görebileceğiniz muhteşemlikte bir oyun The Witcher III. Geralt'ın peşinden çıktığımız uzun soluklu maceramızda neler neler başımıza geldi ve ne kadar da hiç bitmesin istedik bu dünyadaki zamanımız. Ciri'yi kendi kızı gibi sahiplenen milyonlarca oyuncu yanılıyor olamaz. Her noktasında mükemmelliğe çok çok yakın bir oyun bu ve yıllar sonra geriye dönüp baktığımızda da bıraktığı güzel anılarla hep bizimle olmaya devam edecek. **EREN E.**

2 The Last of Us



Bulduğum her fırsatta söylemekten bıkmayacağım; TLoU, dramatik hikâye anlatımında bir mihenk taşıdır. Oyunun hemen başında öyle bir tokat çakmıştı suratıma, yüreğime öyle bir oturmuştu ki, oyun boyunca etkisini üzerimden atamamıştım. Bu açılıştan, final sahnesine kadar geçen sürede bir yandan geriliyor, bir yandan hırslanıyor, zaman zaman da hüzünleniyorduk. Duygu yoğunluğu bu kadar üst düzeyde bir maceranın devamını dört gözle beklememiz boşuna değil elbette. **ENGİN**

3 GTA V

Şu 150 ayda hâlâ deliler gibi satan ve oynanan oyunların sayısını 2'ye indirsek elimizde bir Minecraft, bir de GTA V kalır. Bu başarı tabii ki şans değil. Firma o dönemde yapabilecekleri en iyi açık dünyayı yaptı, bir GTA'da olabilecek en iyi hikâyeyi yazdı, oyunculara tek kişilik modda bile bolca seçenek sundu ve şu an hâlâ oynanmasının en büyük sebebi de GTA Online. GTA Online'ı ben her ne kadar sevmesem de ne kadar büyük bir başarı olduğunu ve onun GTA V'in burada bulunmasının en büyük sebeplerinden biri olduğunu inkâr etmek biraz aptallık olur. **SABRİ**





4

RED DEAD REDEMPTION 2

Red Dead Redemption 2'de daha önce adı sanı duyulmamış bir ismi oynayacağımızı öğrenince yüzüm düşmüştü, şimdilerdeyse hikâyenin kahramanı Arthur Morgan'ı anmadığım gün yoktur sanırım. RDR2 gerek hikâye anlatımı gerekse oynanış olarak mükemmele yakın olan ilk oyunu net şekilde geride bırakıyor. Dutch ve çetesinin modern zamanlara direnemeyip çöküşüne tanık olduğumuz bu duygu yüklü serüven baştan sona oyuncuyu içine çekmeyi başarıyor ve bir daha da bırakmıyor. **YASİN**

5

GOD OF WAR



God of War'un büyük başarısı, serinin sesinin soluğunun çıkmadığı yıllar süresinde, vücudunun %100'ü testosterondan oluşma Kratos gibi bir karakteri, oyun sektörünün yaşadığı olgunlaşmayla tanıştırmaktı elbette. Bunun hikâyesini çok daha tok, çok daha gerçekçi animasyonlara sahip bir dövüş sistemi ve içinde dolaşıp keşfetmekten keyif duyduğumuz bir dünyayla birleştirmesi bizi bizden almaya yetti de arttı bile. Grafikler, müzikler, sinematografi falan çok lezzetli bir pastanın kreması oldular. **ONUR**

The Elder Scrolls V SKYRIM

6

Bethesda çalışanları bundan 9 yıl önce "size açık dünya nasıl olur öğretelim" diyerek kucağımıza Skyrim'i bıraktı ve gerçekten de video oyunları tarihinin en etkileyici açık dünya rol yapma oyunlarından biriyle tanışmış olduk. İnsanın içine işleyen müzikleri, inanılmaz doğa manzaraları, unutulmaz hikâyesi, yüreklere korku salan ejderhaları, FUS RO DAH'ı ile oyun dünyasının başına Skyrim kadar güzel çok az şey gelebilir. **ESER**

Portal 2

Post apokaliptik atmosferle bulmacayı, mizahla aksiyonu bu kadar iyi birleştiren başka bir oyun yoktur. Hiç görmediğimiz karakterlere bağlandık, robotlarla kutulara âşık olduk, hayatımıza yepyeni sözler, limoni felsefeler kattık. İlkinin üzerine koymakla kalmadı, saray kurdu Portal 2. Co-op'u ayrı fethetti gönlümüzü, nice arkadaşlıklar kuruldu, niceleri yıkıldı iki renk arasında. Kendinden sonra gelen tüm benzer türdeki oyunları da özgünlüğüyle etkilemiştir kanımca. Açtığı yol hala mavi mavi parıldıyor. **TARIK**



7

Disco Elysium

8

Hâlâ mı oynamadınız yahu Disco Elysium'u? O kadar yılın oyunu seçtik? Disco Elysium için tam anlamıyla "garip ve unutamayacağınız bir deneyim" desem yerinde olur herhalde. Başka hangi oyunda kafanızın içindeki seslerle tartışmaya girip onların yardımıyla olayları çözdünüz ki zaten? Bunu iyi yazılmış diyaloglar, dahice tasarlanmış sistemlerle birleştirince bu şaheserin ZA/UM'un daha ilk oyunu olduğuna inanmakta güçlük çekiyor insan! **CAN**

THIS WAR OF MINE

Bu oyunu diğer savaş oyunlarından ayıran, savaşanlara değil de kendini savaşın ortasında bulanlara odaklanmasıydı. Ki hâlâ da bu konu üstüne, bu kalibrede başka bir oyun bilmiyorum. Polonya yapımı bu oyunda hayatta kalmak için kendinizi riske atmanız, zor kararlar vermeniz gerek. Nişancılardan kaçarak, yemeği suyu nereden artırsam diye düşünerek savaşın başka bir yüzünü de oyun dünyasına taşıyan This War Of Mine görüp görebileceğiniz en vurucu oyunlardan. **GÜLHİS**



9

Dark Souls

Son 10 yıldır taklit edile edile bitirilemeyen, mekaniklerinin hemen her türde oyuna ilham verdiği tek bir oyun söyle deseniz cevabım Dark Souls olurdu. Kapkara dünyasının içine yedirilmiş yüzlerce gizi, affetmeyen oyun yapısı, saç baş yolduran unutulmaz boss savaşları, muazzam mekânları ve tabii ki yüzlerce kez göreceğiniz ölüm ekranlarıyla bir başyapıt kendisi. Herkese göre kesinlikle değil evet ama o denli hedefine odaklı ve her detayı ince ince düşünülmüş ki... Ölüm hiç bu kadar çekici olmamıştı. **EREN E.**

10



Divinity: Original Sin 2

Divinity: Original Sin gibi harika ötesi bir oyunla CRPG türüne yeni bir hayat öpücüğü veren Larian Studios'un, bundan yalnızca 3 yıl sonra çıtayı arşa taşıyacağını hiçbirimiz beklemiyorduk. Hikâyeyi dilediğiniz gibi şekillendirmenize izin vererek uç noktalarda rol yapma özgürlüğü sunan DOS 2, sincabından faresine kadar tüm hayvanların bile tek tek seslendirildiği, içinde bulunduğunuz durumlardan farklı farklı yollar kullanarak çıkabildiğiniz, beyninizi zorlayıcı sıra tabanlı taktik strateji savaşları yaşatan ve yüzlerce saatlik içeriğini oyuncuyu 1 dakika bile sıkmadan sunabilen bir oyundu. **ESER**



11

UNCHARTED 2



12

PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biri olan Unharted 2 aynı zamanda serinin de en önde yer alan ismi. Ustaca anlatılan macera dolu bir hikâye, eski dostlar, yeni aşklar ve hafızalardan silinmeyecek manyak bir düşman tek bir oyunun çatısı altında buluşuyor. Oyun PS4'e de aktarıldığı için (Nathan Drake Collection) eski konsol arayışına gerek yok. Bir PlayStation klasiği olduğu için eminim ki PS5'te de geriye dönük oynanabilir yapımlar arasında yer alacaktır. **YASİN**

BIOSHOCK INFINITE

Denizler altındaki gizemli bir şehirden bulutların üstündeki bir uçan kente sıçrayarak hepimizi şaşırtmıştı Infinite. Bir ütopyayı geride bırakıp başka birine ışınlanmış, her ikisinin de birer distopyaya dönüşmesine şahit olmuştuk kederle. Ama burası da Rapture'u hiç aratmıyordu neyse ki. O güzelim mekânların altında ırkçılıktan elitizme, hatta sahte dinlere kadar her halt dönüyordu çünkü. Görselleri, hikâye anlatımı ve karakterleriyle seriye yakışan bir oyundu Infinite. **M. İHSAN**



15

Fallout New Vegas

13

Modern Fallout oyunları arasında en iyi kurulmuş dünyaya, rol yapmaya en çok olanak sağlayan en detaylı görev tasarımlarına ve Fallout dünyasını saçmalaştırmadan ona en güzel katkıları sağlayan yazıma Fallout: New Vegas sahipti. Bunların üzerine de çok fazla bir şey eklemesine gerek yoktu yine ancak harika ek paketlerle "en güzel genişletilen Fallout" unvanını da kazandı. **ONUR**

The Legend of Zelda Breath of the Wild

14

Kıymetini zamanında (10 yılın 100 oyunu listemizde) pek bilemediğimiz bir cevher Breath of the Wild. Hyrule'nin havasını, suyunu, acayip yerlilerini ve en çok da dünya derdini unutup orada yollara düşmeyi sevdik. Çünkü bazı maceralar yaşanmak için alana ihtiyaç duyar ve BOTW'ın her karesi el emeği göz nuru dünyası da bize bunu sunuyordu işte. Hem açık dünya oyunlar için hem kendi serisi için devrim niteliğindeydi. **EREN E.**

150

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Coffee Talk	6	75
Cook, Serve, Delicious 3 (EE)	-	-
Dead Cells: The Bad Seed (DLC)	8	-
Dota Underlords	8	-
Dreams	9	89
Effie	6	70
Journey to the Savage Planet	7	76
Not for Broadcast (EE)	-	-
Outcast: Second Contact (GKN)	7	68
Patapon 2	6+	75
Paunch	6	-
Praetorians - HD Remaster	6	56
Street Fighter V - Champion Edition	7+	78
Temtem (EE)	-	-
The Pedestrian	8	81
Through the Darkest of Times	7	72
Tides of Existence (EE)	-	-
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore	8	81
Warcraft III Reforged	6	59
Wolcen: Lords of Mayhem	6+	60
Zombie Army 4: Dead War	7+	72

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.


78

İNCELEMELERDE BU AY

89

OGZ TAKIMI



AHMET FURKAN KIZILAY

Evime tıkılı kaldığım bu günlerde her ne kadar diğer tüm oyuncu tayfa gibi karantinayı mükemmel bir şekilde counter'lamış olsam da duvarlarla kavga etmeye başladığım noktaya ulaşmam çok zaman almadı. Hatta ilk başlarda sıkılmak da aynı yemek yemek, tuvalete gitmek gibi günlük bir durum haline geldi resmen. Böyle olunca ben de bunca zaman isteyip de vakit bulamadığımı bahane ederek girişemediğim oyunlara, kitaplara, dizilere giriştim. Çok keyifliyim son günlerde. Sizlere de tavsiyem bu yönde. Gömülün abi. Sakın bir daha "Öneriyorsun iyi hoş da vakit mi var be?" dediğinizi duymayayım!

SAYILARLA

9
Karantinadayken kendime 'yarından itibaren yediklerine dikkat edeceksin' dediğim gün.

730
League of Legends oynadığım vakitte toplam izlemiş olabileceğim film.

4
Evdeki tek muhatabım olan Ori'yle (Kedi) günlük tartışma sayım.

ÜÇ ÖNERİ

CHILD OF LIGHT: Ubisoft'un en kötü zamanında çıkmasından ötürü kimsenin görmediği veya umursamadığı oyun oldu. Fakat bence çok iyi. ÇOK!

RANDAL'S MONDAY: Her sohbete "Merhabalar ben Furkan. Randal's Monday oynadın mı?" diye girecek kadar çok sevmiştim ben bu oyunu. Bolca geek göndermesi bulunan eski kafa bir macera.

THE MIRROR LIED: Bir saat gibi bir oyun süresi olan, oynayan herkesin birçok teori öne sürdüğü ve kimsenin ne olduğunu anlamadığı bir oyun. Anlayan bana da anlatsın lütfen...



EREN ERYÜREKLİ

Evde oturdum, bir b.k yapmadım iş olmadığından. Bu zamanı oyun oynayarak ve daha çok oyun oynayarak geçirdim ve arada çizgi roman okudum bol bol. Geçenlerde "yav bir boşluk olsa da dinlensek bir hafta filan" demiştim arkadaşa. Başka bir şey dilesem misliyle olacakmış demek ki.

SAYILARLA

4
Valkyria Chronicles'ın bir görevine harcadığım saat.

6
Ay içerisinde dışarı alışverişe çıktığım gün.

3
Bitirebildiğim oyun (evde kalın, iyi oluyor).

ÜÇ ÖNERİ

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK: Normalde musou'lar oldukça tekdüzedir ve zamanla sıkıcı hale gelirler. Berserk mangasından uyarlanan bu oyun çok farklı olmasa da zaten mangada da güruhlarca adam kesildiğinden oyunda hiç sakil durmuyor ve karakterler arasındaki farklılıklar da gayet yeterli. Kesiş sonrası gelen kafa rahatlamasıysa paha biçilemez.

ACE COMBAT 7: Skies Unknown: "Madem evde oturuyoruz en azından manzaramız güzel olsun" diyorsanız sizi sonsuz göklerde çok sıkı it dalaşlarına buyur eden bu oyunu kaçırmayın. Bir sürü uçak, modifiye ve zorlu bölümler derken bu pilotluk işinden hayli zevk alabilirsiniz. Multisi de gayet keyifli.

CIVILIZATION VI: Gerçek yaşamdaki uygarlıkların bata çıka hayatta kalmaya çalıştığı şu günlerde tüm genişleme paketleriyle nihayet adam gibi bir şeye benzemiş olan oyuna geri dönmenin tam sırası. "Bir tur daha" diye diye bir bakmışsınız karantina bitmiş zaten.

DOSYA İNCELEME

win ps4 one

ETER

DAHA BÜYÜK
DAHA HIZLI
DAHA KAN



YAZAN M. İHSAN TATARİ

"Cehennemin bütün ordularını üzerimize salacaklar. Biz ise onlara karşı koyması için sadece tek bir kişiyi yollayacağız... Seni!"

Boyut kapısından geçip Dünya'ya adım atıyorum. Ya da daha doğrusu ondan geriye kalan şeye... Bastığım yerlerden vıcık vıcık sesler geliyor, duvarlar nabız gibi atan etlerle kaplı, binalara dehşetengiz dokunaçlar dolanmış ve gökyüzü kan kırmızısı... Burası Dünya mı gerçekten? Mars'tan araklayıp kıyafetime bağladığım VEGA adlı yapay zekâ öyle olduğunu söylüyor ama inanmak çok güç. Derken onu görüyorum... Et ve kan yığınının ortasında tanıdık bir araç. Yanıp yok olmuş bir belediye otobüsünün kalıntıları. Biraz ötesindeyse eskiden bir alışveriş merkezi olan, şimdiyse Dante'nin cehennemini kıskandıracak dehşetlere ev sahipliği yapan bir bina var. Evet, burası sahiden de Dünya...

Korkunç gerçeği idrak etmemle birlikte bir an için olduğum yerde donakalıyorum. Tam o anda tanıdık ve nahoş bir hırıltı çalınıyor kulaklarıma. Ardından cehennem ordularının ilk neferleri daha önce yüzlerce kez yaptıkları gibi üzerime çullanıyorlar hunharca. Ben de (yine daha önce yüzlerce kez olduğu gibi) kaldırıyorum pompalı tüfeğimin namlusunu, gözlerimde dinmek bilmeyen bir öfkeyle dalıyorum aralarına. Başak tarlasındaki bir orak gibi biçiyorum ilk düşman dalgasını. Son derece tanıdık ama bir o kadar farklı. Çünkü bu kez daha değişik iblisler de var karşımda. Daha güçlüler, daha kalabalıklar... Üstelik kolay kolay da ölmüyorlar. Hareket etmek zorundayım; yerimde bir saniye bile fazla durursam nalları dikmem işten bile değil. Hem de oldukça nahoş bir şekilde. Ben de koşuyorum. Atlıyorum. Duvarlara tutunuyorum. Sıçrıyorum. Kalbim adrenalin ve heyecandan yerinden fırlayacak âdeta! Ve tüm bu süre zarfında dur durak bilmeden iblislere ateş etmeye devam ediyorum. Bomba atıyor, elektrikli testeremle etlerini biçiyor, alev silahımla onları kızartıyorum. Ve çok ama çok eğleniyorum. Dünya'ya hoş geldin cehennem. Ama şunu bil ki göreceğin de var. Göreceğin de...





CEHENNEM ARTIK DÜNYA'DA

Son aylarda çevremizde yaşanan elim hadiseler göz önüne alındığında "Cehennem dünyaya indi!" temalı bir oyun çıkarmak için epey yanlış bir zamandayız aslında. Ya da id Software istese bundan daha iyi reklam bulamazdı da diyebilirsiniz tabii, tamamen bakış açınıza bağlı. Öyle ya da böyle, *DOOM Eternal*'a başlayıp envai çeşit zebaniye yargı dağıttığım o ilk saatlerde aklımın bir ucu hep dışarıdaki kıyamette, Koronavirüs belası ve saz arkadaşlarındaydı. Açıkçası başlarda oyuna odaklanmakta epey zorlandım, arada sırada "Ben ne yapıyorum yahu?" diye kendimi sorguladığım bile oldu hatta. Ama sadece ilk saatlerde... Sonra ne mi oldu? FPS'nin babaları her zamanki gibi tüm maharetlerini ortaya döküp beni bu dünyadan sökercesine kopardılar...

DOOM Eternal, 2016'da parmaklarımızın ucuna konuk olan *DOOM*'un bittiği yerden yaklaşık 2 yıl sonrasını konu alıyor. Aynı zamanda, *Doom II: Hell On Earth*'ün (1994) modern bir baştan yapımı da diyebiliriz kendisine. Çünkü o oyunda gördüğümüz düşmanlardan bazıları burada da çıkıyor karşımızda. Ama hikâyemiz epey farklı.

Mars'taki zorlu ve bir o kadar da kanlı çabalarımıza rağmen cehennem orduları bendini aşmış ve hunharca dünyamızı istila etmeye başlamıştır. İnsanoğlunun bu ölümcül zebanilere karşı hiç ama hiç şansı yoktur; tüm teknolojilerine, tüm silahlarına rağmen büyük bir hezimete uğramaktan kurtulamazlar. Sonucunda da milyarlarca kişi ölür, neredeyse tüm şehirler yıkılır ve Dünya gerçek anlamda bir cehenneme dönüşür. İşte tam da bu sıralarda, Dünya'nın yörüngesinde uçan The Fortress of Doom'da ortaya çıkıyor kahramanımız. O ana kadar neredeydi, ne yapıyordu bilmiyoruz. Tek bildiğimiz elini tekrar şeytan kanına bulamaya pek bir hevesli olduğu. Ki zaten ilk saniyelerden itibaren, çok fazla açıklama yapma zahmetine katlanmadan bizi aksiyonun ortasına fırlatıveriyor oyun.

DOOM 2016'dan bildiğiniz üzere, serinin oynanışı dar ve klostrofobik koridorlarda gö... ııı... milim milim ilerlemek yerine geniş alanlarda gerçekleştirilen hızlı ve topyekûn çarpışmalara dönüşmüştü. *DOOM Eternal* da bu oynanışı aynen alıp, üstüne çatışmaları iyice hızlandıran yeni mekanikler eklemiş. Artık Mars'taki UAC üssünün sınırlarıyla kısıtlı olmadığımızdan daha geniş haritalar var karşımızda. Sağda solda sıçrama panelleri ve tutunup sallanabileceğimiz yatay borular bulunuyor. Bunlara ek



Dünya'ya hoş geldiniz!



DOOM ETERNAL

« Sok o dilini içeri! Ne, fizyolojik olarak mümkün değil mi? O halde yapacak bir şey yok, içeriden çekeceğiz...

olarak bazı duvarlara tutunabiliyor, oradan oraya atlayabiliyoruz. Ve tüm bunlar daha fazla hareket imkânı anlamına geliyor. Ki zaten hareket etmek "zorundasınız." Yeni savaş sistemi işi bir adım ileri götürerek sizi sürekli koşmaya, oradan oraya zıplamaya ve düşmanların üstüne gitmeye zorluyor. Daha saldırgan olmalısınız. Eğer aynı noktada çok uzun süre kalır veya bir köşeye çekilip düşmanların üzerinize gelmesini beklerseniz ölümlerden ölüm beğenmek zorunda kalırsınız.

Ama tüm oyun boyunca açık haritalarda çarpıştığımız anlamına gelmiyor bu. Stüdyo bu konuda epey iyi bir iş çıkarmış ve bugüne dek bir *DOOM* oyununda görmediğimiz çeşitlilikte mekânlar tasarlamış. Yıkık dökük şehirler bunlardan sadece biri; bunun dışında kuzey kutuplarındaki son derece teknolojik bir tarikat üssü, gizemli antik taş kentler, kanalizasyonlar, lav nehirleri, Phobos uydusu ve tabii ki olmazsa olmazımız cehennem gibi enfes bölümler var. Bunlardan bazıları dolambaçlı koridorların tek bir merkeze çıktığı geniş bölgelerken bazılarıysa alabildiğince uzanan, devasa mekânlardan oluşuyor. Tasarımları olsun, görselleri olsun hepsi de çok etkileyici ve birbirlerinden alabildiğine farklı detaylara sahipler. Tadınızı kaçırmamak için daha fazlasını söylemeyeceğim. Ama bu bölümlerde gezerken id Software'in sıfırdan tasarladığı *DOOM* evreninin nasıl serpilip geliştiğini göreceğinizi çıtlatmadan da geçmeyeyim.

RIP AND TEAR

DOOM Eternal'ın savaş sistemi etrafta çılgınca koşturup önümüze gelene mermi yağdırmakla sınırlı değil. Bilakis, çevre ve kaynak kontrolünüzü çok iyi yapmaya teşvik ediyor oyun sizi. Etrafta hâlâ mermi, zırh ve can bulabilsek de bunların sayısı epey az, düşmanlarsa eskisinden çok çok daha kalabalık. Zayıf düşen düşmanları tek bir vuruşta, kanlı bir biçimde öldürmemizi sağlayan Glory Kill hareketi size sadece can veriyor. Eğer zırhımızı arttırmak istiyorsak zebanileri alev makinemizle yakmamız gerekiyor. Elektrikli testeremiziyse mermi toplamak için kullanıyoruz. İşte bu yüzden çatışmalar sırasında hangi özelliğimizi ne zaman kullandığımıza çok dikkat etmeliyiz. Canınız ağzına kadar dolu ama zırhınız veya merminiz azsa durmadan Glory Kill yapmak (ne kadar acayip bir haz verse de) ölüme davetiye çıkarmaktan farksız oluyor çünkü.

Doom II'yi vakti zamanında oynadıysanız Pain Elemental, Arachnotron ve Arch-vile gibi eski belalılarımızın geri döndüğünü duymak sizi mutlu edecektir. Tabii onlarla ilk karşılaşmanıza kadar... Özellikle Arch-vile beni epey bir ağlattı. Onların dışında lanet olası Marauder ve Doom Hunter gibi yeni ve epey dişli düşmanlar da var. Tek başlarına bile sadece ananızdan değil, ömrünüz boyunca içtiğiniz tüm sütleri burnunuzdan getirme kapasitesine sahip olan bu zebaniler daha sonra aynı anda, ikişer ikişer ve diğer iblis güruhuyla birlikte karşınıza dikilince yeni küfürler üretme kapasitenize şaşıracaksınız.

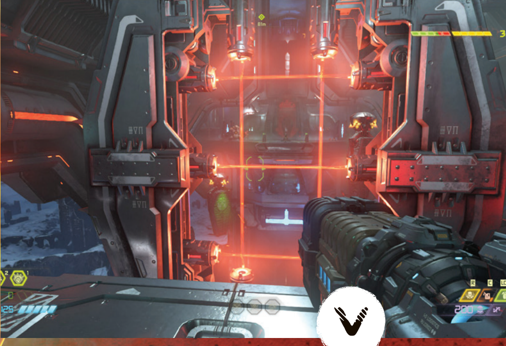
Düşmanlar demişken yeni hasar sisteminden bahsetmemek olmaz. Artık hemen hemen her düşmanın zayıf bir noktası var. Kimi bazı silahlara karşı daha dayanıksızken kimiyse belirli uzuvlarını yok edince daha az tehlikeli hâle geliyor. Mesela baş belamız olan Revenant'ın omzundaki roketatarları vurup yok edebiliyor ve böylece uzaktan üstümüze ölüm kusmasını engelleyebiliyoruz. Mancubus'un alev silahlarını patlatabiliyor, Arachnotron'un kuyruğunu koparabiliyoruz... gibi gibi.



C:\> dir

The Fortress Of Doom'un odalarını dolaşırken bir köşede çok eski bir bilgisayara rastlayacaksınız. Kendisiyle etkileşime girdiğinizde iki küçük kutucuk karşılayacak sizi. Bunlardan ilki "14 disketi yüklemenizi" isteyecek sizden. Diğeriyse şifrenizi yazmanızı talep edecek. Peki, nedir bu? Eh... Disketi anlaması kolay; senaryo bölümünde toplayabileceğimiz tam 14 tane üç buçukluk disket bulunuyor. Bunlar aslında oyun içi hileleri açmaya yarıyor. Ancak hepsini toplamayı başarırsanız bu bilgisayara bir uğramayı ihmal etmeyin. Şifreye gelince... Doom kitaplarındaki özel bir isim diyeyim sadece. Sürprizini kaçırmamak adına bu iki gizemin ne işe yaradığını çözmeyi size bırakıyorum.


Mekân tasarımları muazzam demiş miydim?





Karşılaştığımız her yeni düşmanla birlikte ekranda küçük bir bilgilendirme videosu beliriyor ve zayıf noktaları bize görsel olarak anlatılıyor. Açıkçası, oyunun hızını kesmemek için yapıldığını anlasam da ben bu özelliği pek sevmedim; iblislerin zayıflıklarını kendim bulmayı tercih ederdim. Neyse ki ayarlardan kapatabiliyorsunuz bunu.

Aynı şey silahlar için de geçerli. Her silahın ne işe yaradığı, hangi durumlarda daha kullanışlı olduğu oyun içinde kısa videolarla bize anlatılıyor. Silahlar *DOOM 2016*'da olduğu gibi modifiye edilebiliyor ve bu sayede kendilerine iki farklı ateş etme seçeneği daha kazandırılabiliyor. Her silahın farklı bir challenge'ı da bulunuyor ayrıca. Mesela, dürbünlü tüfekle 75 head-shot yapmak gibi. Bu mini görevleri yerine getirdiğimizde silahlarımız bir tık daha güçleniyor. Her bölümde yapmanız gereken 3 farklı challenge da bulunuyor. Oyunda buna benzer bir sürü irili ufaklı görev var.

Ek olarak, sağda solda toplanabilir sikkeler, kristaller, anahtarlar, plaklar, disketler, bataryalar ve figürler de bulunuyor. Sikkeler kıyafetinize yeni özellikler kazandırmanıza imkân tanıyor. Kristaller mermi, can ve zırh kapasitenizi arttırıyor. Ama bunların hiçbiri öyle bulunması zor ve uğraştırıcı şeyler değil. Bu sayede aksiyonun çok fazla kesintiye uğramasını da engellemiş yapımcılar.

EVİM UÇAN EVİM

Her bölümün sonunda Dünya'nın yörüngesinde süzülen The Fortress Of Doom adlı teknolojik kalemize ışınlanıyoruz. Doomguy'ın burada ne işi var, burayı ne zaman üssü bellemiş belli değil fakat bir süredir kalede yaşadığı oldukça bariz. İçerde gönlümüzce dolaşıp etrafı gezmek mümkün ve ne tuhaftır ki bunu yapmak insana büyük bir keyif veriyor. Duvarlardan bazılarında oyun içinde topladığımız plakların albüm kapaklarının çerçevelenmiş hâllerini görüyoruz. Bunlara tıkladığımızda id Software'in bugüne dek çıkardığı neredeyse tüm oyunlardan birer müzik dinleyebiliyoruz. Alt katlara indiğimizde envai çeşit zebaniyi pataklayıp antrenman yapabildiğimiz ve yeni silahlarımızı denediğimiz bir arenayla karşılaşıyoruz. Sağda solda yine oyun içinde topladığımız ve challenge'ları bitirerek kazandığımız Sentinel bataryalarıyla açılan kapalı odalar bulunuyor. Bu odalarda da silah geliştirmeleri, zırhımızı güçlendirmekte kullanabileceğimiz sikkeler, kristaller ve yeni zırh çeşitleri var. Ek olarak, Doomguy'ın boş vakitlerini geçirdiğini anladığımız bir oda da mevcut kalede. Buradaki dergi ve kitap kapaklarını incelemenizi özellikte tavsiye ediyorum; aralarında çok komik şeyler var. Topladığımız figürleri de yine bu odada inceleyebiliyoruz.

Dilersek yine bu kaleden daha önceki bölümlere ulaşabiliyoruz. Böylece kaçırdığımız gizli eşyaları yeniden toplama fırsatı verilmiş bize. Hoş, her bölüm sona ermeden önce hızlı seyahat özelliği açılıyor ve haritanın belirli bölümlerine ışınlanma yeteneği kazanıyoruz. Bu sayede kaçırdığımız gizli eşyaların çoğunu toplayabiliyoruz zaten. Ama olur da oyunun heyecanıyla bölümü bitirirseniz bile hiçbir şey için geç değil. İsterseniz topladığımız disketler aracılığıyla hile kodlarını da çalıştırabiliyor ve bölümleri daha rahat bir biçimde de bitirebiliyoruz. Bunların arasında ölünce konfeti saçan canavarlar ya da yaptığınız şeyleri alkışlayan görünmez seyirciler gibi eğlenceli şeyler de var, sonsuz mermi ya da hiç bitmeyen zırh gibi klasik hileler de.

Hile kodlarını çalıştırmanın tek eksisi "Slayer Gate" adlı özel kapıları açamamamız. Bu kapılar sadece bölüm içerisine gizli, özel anahtarlarla açılıyor. O yüzden önce onu arayıp bulmamız, sonra da kapının arkasında yatan ölümcül arenaya adım atmamız gerekiyor. Ölümcül diyorum çünkü oyun-



Çal Kemancı

Oyunda toplanılabilir figürlerin, disketlerin falan filan yanı sıra bir de gizli plaklar bulunuyor. Bu plakları bulduğunuzda da The Fortress Of Doom'un bazı duvarlarında id Software'in bazı oyunlarının albüm kapaklarıyla karşılaşıyorsunuz. Dahası, üzerlerine tıkladığınızda o oyundan bir müzik de dinleyebiliyorsunuz. Commander Keen'den tutun da Rage'e kadar id Software bünyesinden çıkan hemen hemen her oyuna yer verilmiş. Quake müzikleri bilhassa can yakıyor, benden söylemesi.

daki en zor, en kalabalık ve en dişli kapışmalardan bazıları burada yaşanıyor. Eğer galip gelirseniz, kalbiniz yerinizden çıkacak gibi atarken kapıdan geri çıktığınızda sizi minik bir anahtar karşılıyor. Toplamda 6 tane olan tüm bu anahtarları topladığınızdaysa uçan kalemizde kilitli bulunan, "Unmaykr" adlı çok güçlü bir silahı daha cephaneliğimize ekleyebiliyoruz.

Tabii bir de fragmanlarda gördüğümüz, "Crucible" adlı kırmızı kılıcımız var. Oyunun ilerleyen bölümlerinde pençelerimizi geçirdiğimiz bu küçük canavar da oyundaki en baba silahlardan biri. Tek vuruşta hemen hemen her canavarı öldürebiliyor, kullanması da epey keyifli. Ama boss'larda ve bazı düşmanlarda işe yaramıyor tabii.

BATTLEMODE

Gelelim çok oyunculu kısmına. Bildiğiniz (ya da şimdi öğreneceğiniz) üzere *DOOM Eternal*'da klasik arena modu bulunmuyor. Onun yerine bir kişinin Doom Slayer'ı, diğer iki kişinin de birer iblisi yönettiği 2'ye 1 çarpışmalardan oluşan Battlemode var karşımızda. Doom Slayer'la oynarken tüm silah ve yetenekleriniz emrinize amade oluyor. İblislerle oynarkense küçük çaplı 3-4 zebaniyi yardımınıza çağırabiliyorsunuz. Şu an için sadece Arch-vile, Marauder, Mancubus, Pain Elemental ve Revenant olarak oynanabiliyor ancak önümüzdeki güncellemelerle yeni iblisler de eğlenceye katılacak. Doğruya doğru, oyun boyunca cebelleştiğimiz bu şeytancıklardan birinin kontrolünü alıp Doom Slayer'ın peşinden koşturmak epey keyifli. Benim gibi multi sevmeyen birine bile kendini oynatmayı başardı namıssız.

Bir de *Dark Souls* serisini andıran Invasion (İşgal) modu var tabii. Bu mod henüz aktif değil ve kendisinin önümüzdeki aylarda oyuna eklenmesi bekleniyor. Diğer oyuncuların iblislerden birinin kontrolünü alıp oyununuzu işgal, hayatı da size dar ettiği bir mod olacak bu da.

id Software'in yeni bebeği id Tech 7 grafik motorunu kullanan *DOOM Eternal*, optimizasyon ve performans anlamında da çok iyi bir iş çıkarıyor. Onca düşman kalabalığına, o kalabalık çatışmalara, kimi kapalı kimiyse açık alanlarla dolu o engin haritalara rağmen bir kere bile fps düşüşü yaşamadım. Ama arada sırada ufak tefek bug'larla karşılamadım da değil. Bir seferinde karakterim yerin içinden geçip sonsuz düşüşe geçti, birkaç kez de iblisler bir köşeye sıkışıp kaldı. Yine de çok nadir ve küçük şeyler olduklarını söyleyebilirim. Kendilerini tekrar etmemeleri de cabası. Oyunla ilgili bir diğer sıkıntım, platform öğelerinin bazen can sıkıcı bulmam oldu. Gizli nesneleri bulmak için köşe bucak gezmeye hiç itirazım olmasa da çift zıplama - çift dash yaparak uzuuun mesafeleri aşmak bazen gereksiz zorlaşıyor. Aynı yerde onuncu kez pisi pisine ölünce bütün hevesiniz kaçıveriyor.

Müziklerse tıpkı geçen seferki gibi efsane. Mick Gordon yine kulaklarımızın pasını silen cinsten işlere imza atmış. Bazı parçaları yine tekrar tekrar dinlemek isteyeceğinizi garanti edebilirim. Özellikle dünyanın dört bir yanından topladığı heavy metal solistlerine gırtlak korosu eşliğinde söylettiği parçalar insanın tüylerini diken diken ediyor.

Uzun lafın kısası, Bethesda'nın son yıllarda yaşadığı kalite düşüşünden hiç etkilenmemiş id Software. Bunu da en iyi bildikleri şeyi, ilk göz ağrılarından birini birkaç seviye birden geliştirerek yapmışlar. *DOOM Eternal* sadece serinin değil, FPS türünün gelmiş geçmiş en iyi, en hızlı ve en aksiyon dolu yapımlarından olmuş. Sadece 20-25 saatlik senaryo modu için bile oynanmayı sonuna kadar hak ediyor. *DOOM* evrenini genişleten id Software'in bundan sonra nasıl bir yol izleyeceğini görmek de enteresan olacak.





+
- Adrenalin pompalatan savaşlar
- Toplanabilecek onlarca şey
- Müthiş mekân tasarımları
- Genişletilmiş evren
- Müziiieeekkk!

−
- Platform öğeleri bazen can sıkıyor
- Ufak tefek bug'lar

9

DOOM ETERNAL

Son Karar

Modern çağın en iyi FPS'lerden biri.

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda Softworks | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam, Playstore), 470 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** doom.fandom.com

EZELİ DÜŞMANLAR

ARACHNOTRON

• **Görüldüğü oyunlar:** Doom II

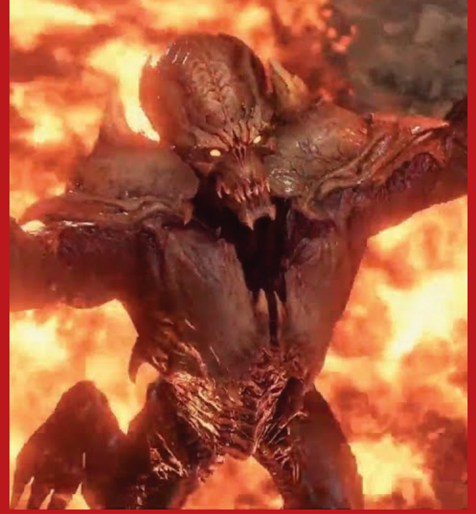
İkinci oyunda bizi epey uğraştıran bu yürüyen beyin-örümcek, Eternal'da cehennem saflarına geri dönen düşmanlar arasında yer alıyor. Artık lazer topu karnının altında değil, bir akrep kuyruğu misali tepesinde bulunuyor. Ve kendisi duvarlara ve tavana tırmanabiliyor.



ARCH-VILE

• **Görüldüğü oyunlar:** Doom II, Doom III

Serinin en baş belası düşmanlarından biri olan Arch-vile, Eternal'da da canımıza itinayla ot tıkıyor. Ekranın bir köşesine saklanıp ardı ardına yeni düşmanlar çağırabilmesi yetmiyormuş gibi bir de onlara hız ve güç katıyor. Kendisini bir alev kalkanıyla koruduğundan direkt olarak saldıramıyorsunuz. Yaklaştığınızda da başka yere kaçıyor. O hayattayken diğerlerini öldürmek anlamsız.



MARAUDER

• **Görüldüğü oyunlar:** -

Yeni düşmanlarımızdan biri olan Marauder aynı zamanda öldürmesi en zor iblislerden biri. Bunun sebebi BFG'nin bile zarar veremediği bir kalkanının olması. Eğer kendisine çok yaklaşırsanız pompalı tüfeğiyle sizi delik deşik ediyor. Fazla uzaklaştığınızdaysa devasa baltasını uzaktan fırlatarak sizi atalarınızın salonlarına yollayıveriyor. Tek çareniz orta karar bir mesafede durup o saldırmadan önce kendisine vurmaya çalışmak. Etrafınızda onlarca düşman daha varken bunu söylemesi yapmaktan çok daha kolay tabii...



HELL KNIGHT

• Görüldüğü oyunlar: Doom II, Doom III, Doom 2016

Hell Knight'sız bir Doom düşünülemez. Her oyunda tasarımı biraz daha değişse de en baş belası düşmanların başında gelir kendisi. Doom Eternal'da da bu gelenek değişmiyor. Artık çok daha hızlı ve güçlüler. Dahası, Dread Knight adlı siber-kuzenleri ve Baron of Hell adlı büyük ağabeyleri de çıkıyor sık sık karşımıza.





WHIPLASH

• Görüldüğü oyunlar: -

Yeni iblislerden bir diğeri de bu yılankavi hatunlar. Çok hızlı hareket ediyorlar, kamçılarıyla bizi bir güzel benzetiyorlar ve her iki kollarından mesafe tanımadan enerji şuaları fırlatabiliyorlar. Kalabalık alanlarda, bir türlü hedefi tutturamadığınız için epey ölümcüller.

PINKY

• Görüldüğü oyunlar: Doom, Doom III, Doom 2016

Eski dostlardan biri daha, hatta belki de en ikonik olanı. Bu kez boyutu önceki oyunlara nazaran biraz daha küçük ama sizi gördüğü yerde koç gibi üstünüze koşma huyundan hiçbir şey kaybetmemiş maşallah. Üstelik normal silahlarla ön cepheden öldürülmesi neredeyse imkânsız. Tek şansınız bir şekilde arkasına dolaşmak.



MANCUBUS

• Görüldüğü oyunlar: Doom II, Doom III, Doom 2016

Hemen hemen her Doom'da kozlarımızı kapıştığımız bu iri iblisler, Doom II'deki özgün tasarımlarına epey sadık bir şekilde çıkıyor bu sefer karşımıza. Çift alev silahıyla bizi bir güzel kızartmaya çalışıyorlar her defasında. Silahlarını patlattığımızdaysa bu sefer daha zayıf lazer toplarıyla dalıyorlar insafsızlar.

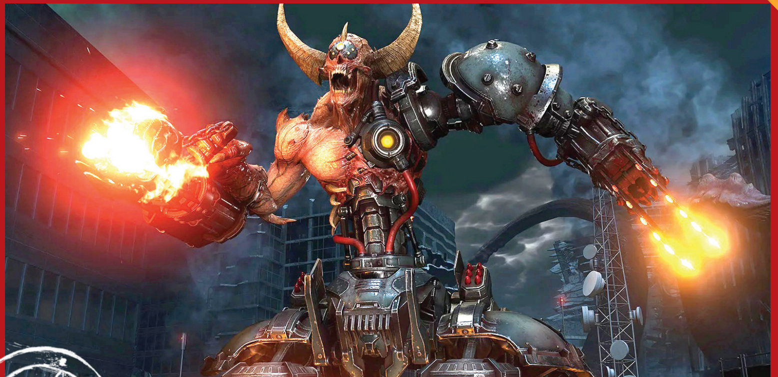


REVENANT

• Görüldüğü oyunlar: Doom II, Doom III, Doom 2016

Omuzlarından roket fırlatıp havada sağa sola süzülen iskelet savaşçımız Revenant'ı özlediniz mi? Eh, o bizi epey (!) bir özlemiş olacak ki bir türlü peşimizi bırakmıyor. Neyse ki bu kez roketatarlarını vurabiliyoruz da kendisini daha az ölümcül hâle getirebiliyoruz.





DOOM HUNTER

• Görüldüğü oyunlar: -

Bir elinde çifte elektrikli testere, diğerindeyse bir top bulunan Doom Hunter, adından da anlaşılacağı üzere Doom Slayer'ı öldürmesi için özel olarak tasarlanmış bir siber-iblis. Uçan bir tank paletinin üstünde gezerken tüm vücudunu bir enerji kalkanıyla koruduğu için kendisine zarar veremiyorsunuz. Sürekli fırlattığı roket salvolarıysa başa bela.

DOSYA inceleme

win one

Ori and the Will of the Wisps

Ağaçlar da bir gün ağlar...

YAZI EREN ERYÜREKLİ



"Enchanting" Türkçeye büyüleyici şeklinde çevirebileceğim bir sözcük ve bu kelime ilk Ori oyununa o kadar yakışıyor, oyunun o özel hissiyatını ve ağzı açık bırakan varlığını o kadar güzel özetliyor ki onu ikinci oyun için de kullanmamak hata olur. Moon Studios yine yapacağını yapmış ve bizi soluksuz akan yeni ve daha da büyüleyici bir maceraya davet etmiş. Eh bu davete icabet etmek de boynumuzun borcu.

Zıplaya zıplaya göl olur

İlk oyun az ama fazlasıyla öz öyküsüyle kalplerde hüzünlü, güzel bir yer edinmişti ve *Will of the Wisps* de bu geleneği sürdürüyor. Yaşadıkları ormanda işleri yoluna koyan Ori ve dostları günlerini hoşbeş yaparak geçirirken yeni bir fırtına kopar ve Ori'yle ekibe yeni katılan Ku kendilerini yabancı bir diyarda bulur. Bu noktada oyun kontrolü elimize bırakıyor bırakmasına ama her metroidvania oyununda adet olduğu üzere her yere hemen gidemiyoruz, bunun için senaryo görevlerinde ilerlemeli, yeni yetenekler açmalı, haritanın bin bir yerine saklanmış gizli yetenekleri bulmalıyız. İlk oyun da böyleydi zaten ama icat edilen yeni oyun mekanikleri, silahlar ve pasif yetenekler oynanışı öyle bir seviyeye getirmiş ki "işte gerçek bir devam oyunu böyle olmalı" dedim içimden. Unity motoruyla yapılan Ori teknik anlamda basit bir oyun aslında, ama bu basitliğini muhteşem şekilde resmedilmiş, eskimeyecek geri plan görselliği ve Disney'dekileri kıskandıracak muhteşem akıcı animasyonlarıyla maskelemeyi yine çok iyi becermiş, yeni eklenen ışıklandırma ve partikül efektleri de işin tuzu biberi tabii. Müzikler deseniz yine arkada çağıldayıp sizi tamamen oyunun içine sokuyorlar.

Gözüme ilk çarpan yeniliklerden birisi oyun dünyasının eskisi kadar ıssız olmaması ve bol bol NPC karakterin size görevler vererek ilginizi ayakta tutması. Buna müteakip bir köyünüz var bu sefer ve etraftan topladığınız eşyalarla orayı geliştirmek mümkün. Bu hem güzel bir yan aktivite olmuş hem de haritayı keşfetmek için güzel motivasyon sağlıyor. Işınlanma yerleri ve ara checkpoint'ler de bu kez daha insaflı şekilde ayarlanmış ve sırf bir yerden bir yere gitmek Çin işkencesine dönmüyor ilk oyunun bazı yerlerinde olduğu gibi.

Bir diğer nokta oyunun zorluk eğrisinin bu sefer daha düzgün ayarlanmış olması.

İlk oyunda sinir bozan duvarlara tutunma olayı yine var ama otomatik yapışma yeteneğini kullandığınızda o dert ortadan kalkıyor. Hakeza zıpladığınızda -ki oyunun %75'i zıplama zaten- nereye düşeceğinizi bu sefer daha net seçebiliyorsunuz veya ilk oyunda kanser eden birtakım mekanikler de bu sefer karşımıza çıkmıyor.

Peki bunlar oyunu daha casual veya kolay mı yapmış? Bir bakıma evet aslında, çünkü belli bir noktadan sonra pasif yetenekleri düzgün ayarlarsanız oyunda savaşlardan ölmeniz mümkün değil gibi bir şey. Platform sekansları da bu sefer biraz daha insaflı. O lanet sulardan kaçış bölümünü hatırlayanlar vardır ilk oyundaki, Tanrım kâbus gibiydi yeminle, saatlerce geçememiş, oyunu filan kapamıştım zamanında. Bu sefer o tarz sekansların sayısı artsa da zorlukları azalmış, en fazla 2-3 denemede patır patır geçebiliyorsunuz. Yeni eklenen boss savaşlarıysa tam kıvamında olmuş, biraz zorlasalar da geçiliyorlar. Genel anlamda ayakları daha yere basan daha geniş bir kitleye hitap eden ama bu esnada eski zoru seven hayranları da mutlu edebilecek bir oyun gördüm karşımda. Sözgelimi savaşları bariz zorlaştıran, bir-iki vuruşta ölmenizi sağlayabilecek yetenekler de mevcut, takıp takmamaksa size kalmış.

Muhteşemlik

Elbette oyunda her şey güllük gülistanlık değil. Azımsanamayacak kadar çok bug ve glitch oyun zevkimizi baltalıyor maalesef. Özellikle çoğu ara sahnede ve bir şeyler başardığımda zart zurt eden ses sorunu canımdan bezdirdi. Görünmeyen yerlere tırmanma, kaçış sekanslarında olması gereken şeyin olmaması vesaire gibi sorunlar maalesef can sıkıcı. Ama birkaç yamayla giderilemeyecek şeyler de değiller, ilk oyunun bir Definitive versiyonu vardı, bunda da aynı yola gidip genişletirlerse hatalarından tamamen arınmış şekilde mis gibi bir oyun çıkar karşımıza ama yok "ben illa ki şimdi oynamak istiyorum" derseniz de sıkıntı yok çok.

Zaten her yanından bu denli güzellik, incelik ve zarafet akan bir oyundan kendinizi mahrum bırakmayın bence. Platformculuk kısmı biraz zorlayacaktır ama sırf harikulade manzaralarına bakıp bu dünyanın ötesinde masalsı bir diyara yolculuk yapmak için bile oynanır bu oyun. Ben ilk oyunu da çok sevmiştim buna da bayıldım. Hem 50 TL'yi nelere nelere harcamıyorsunuz? Onları boş verip buraya harcayın ve hayatınıza küçük de olsa bir güzellik katın.



- Zorluk eğrisi bu sefer gayet dengeli
- Görsellik
- Müzikler
- Yan aktiviteler gayet anlamlı
- Çok uygun fiyat
- Yeni yetenekler oyunu güzel genişletmiş
- Hüzün hissi yerli yerinde
- Her tür oyuncuya hitap eden zorluk seçenekleri
- Türkçe



- Bug ve glitch'ler
- Türkçe çeviri hataları
- Dövüşlerde karambolde kalmak yine sinir bozucu

9



SON KARAR

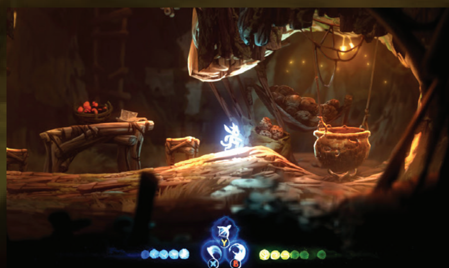
İlk oyunun üstüne kat çıkmış yapımcılar. Görsel ve işitsel bir şölen bekliyor sizi.

E tabii hatırlarsın, işin gücün ne?



Ağaç hatırlıyordu.





TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** Moon Studios | **DAĞITIM:** Xbox Game Stdios | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 69 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** oriandtheblindforest.fandom.com

YOLDA OLAN 10 MÜTHİŞ METROIDVANIA

Diyelim ki geçen yılın en iyi yapımlarından Bloodstained'i yalayıp yuttunuz ve Ori de bitmek üzere ama bu tipte oyunlara olan açlığınız da dinmiş değil. Önümüzdeki dönemde çıkacak bomba gibi metroidvania oyunlarından derlediğimiz seçkimize buyurun o halde.

GRIME

Yabancı ve sürreal diyebileceğim bir diyarda geçen Grime görsel olarak inanılmaz leziz duruyor. Siz bu dünyada yaşanan bir felaketin özünden doğmuşsunuz ve diğer varlıklarla olan mücadelenizde onların yeteneklerini kendinize alıp kullanabiliyorsunuz. Bol Dark Souls esintili yapım yekpare bir dünya kullanıyor olacak ve yetenekleriniz düşmanları avlayıp onların özelliklerini elde ettikçe gelişecek. Bol bol taş ve toprakla uğraşmaya hazırlıklı olun.

TARTAPOLIS

Siyah-beyaz şık grafikleri ve bir dedektiflik öyküsü anlatmasından sebep kara-filmleri anımsatan bir yapım Tartapolis. Oyunda Richard Bor olarak hem bolca savaşıp hem de dedektiflik işleriyle ilgilenmemiz gerekiyor. Şehirde pek çok dava var ve araştırmalarımız bizi farklı farklı çözümlere götürecek. Oldukça derin kişiselleştirme ve RYO elementleri de içeriyor.

DARK LIGHT

Grafikleri harika görünen bir oyun Dark Light ve kendine has bir oynanış mekaniği sunuyor. Şöyle ki; oyundaki düşmanlar yalnızca özel bir ışıkta görülebiliyorlar ve sizin de kendinizi buna göre hazırlamanız gerekli. Harita yine tek parça ve risk alarak zorlu bölgelere de en başlarda gitme şansınız var. Bolca ekipman, boss dövüşü ve karanlık Cyberpunk atmosferi oyunun benzerleri arasından rahatça sıyrılmasını sağlamış.

SAVIOR

Hem fantastik hem de bilimkurgusal öğelerin bir arada kullanıldığı Savior ilhamını bol uçmalı kaçmalı Hong Kong filmlerinden almış gibi. Özellikle oldukça detaylı ve bir Jackie Chan filmini anıştıran dövüş sistemi sürekli hareket halinde kalmanızı gerektirirken acayip estetik de duruyor. Dev robotlar ve ejderhaların hüküm sürdüğü bu dünyada ahalinin yardımına koşmak da size düşüyor.

HOLLOW KNIGHT-SILKSONG

İlkini pek sevdiğimiz Hollow Knight çapını genişleterek Silksong'la geri dönüyor ve bize yepyeni bir öykü sunuyor. İlk oyunun üstüne kat çıkan düşman sayısı, yeni yetenekleri, keşfedilecek dev bir dünyası olan yapımı iple çekiyoruz.

VIGIL THE LONGEST NIGHT

Salt and Sanctuary sevenler kesinlikle bu oyuna bayılacaklardır. Zira Vigil hem görsel hem de oynanış olarak o oyuna epey yakın duruyor. Leila isminde bir savaşçı olarak amacımız köyümüzü yaklaşan karanlıktan korumak ve Longest Night fenomenini çözmek. Oyun oldukça teknik ve zorlu bir dövüş sistemi ve korkunçlu bir atmosferle geliyor. Bu yıl en çok beklediklerimden.

FEARMONIUM

Görsel olarak Cuphead'i anımsatan Fearmonioum, Max isimli karakterimizin hastalıklı hayal dünyasında geçiyor ve bol bol ürkünç sirkler, palyaçolar, oyuncaklar ve daha bir sürü tuhaflık sopa yemek için bizi bekliyor olacak oyunda. Şahsen epey karanlık lakin çekici bulduğum oyunun karakter animasyonları da komple el çizimi imiş.

RECOMPILE

Fena halde çekici görünen Recompile benzerlerinin aksine üç boyutlu bir oyun ama metroidvania türünün platform-keşif-aksiyon döngüsü değişmemiş. Biz bilinç kazanmış bir yapay zekâyı yönetip hapsolduğumuz ve silinecek olan programdan kaçmaya çalışacağız oyun boyunca. Bu ilginç konsepti destekleyen görsellik de aynı derecede orijinal ve bakması keyifli. Merakla beklediklerimden bu da.

NECROFUGITIVE

Özel güçleri olan bir mahkûm hücresinden kaçar ve bir ordu adam da peşine düşer onu avlamak için. Bu hikâyedeki tutsak siz oluyorsunuz ve özel gücünüz de bir yaratığa dönüşebilmek. Aksiyonun dibine vuracağımız oyunda ilk başlarda kaçak göçek oynarken sonlara doğru güçlenip arkamızda bolca kan revan bırakarak ilerleyeceğiz. Yapay zekâsı oldukça gelişmiş olan yapımda düşmanlar nereye gidersek gidelim nefes aldırmayacaklar...mış. Görselliği de oldukça leziz olan oyun Kickstarter hedefini tutturamadı ama geliştirme süreci sürmekte.

VED

İçinde pek çok türü birleştiren Ved listemizdeki en kendine has oyunlardan. Bir yandan platformlar arasında uçup kaçıp dövüşürken bir yandan da oldukça detaylı yazılmış öyküyü takip edeceğiz. Karşımıza çıkan herkesin bol seçenekli diyalogları ve kendine göre amaçları olacak ve yapacağımız seçimler iki ayrı dünyanın da kaderini etkileyecek. Oldukça ilginç bir oyun geliyor, benden söylemesi.

BESIEGE

Kuşatma başarısızsa kuş atalım!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Erken erişim oyunların gelişimlerini bizzat gözlemlediğimde o oyundan çok daha büyük keyif alıyorum. Ful sürümü açtığınızda, oyunu ilk aldığınız zamandan fersah fersah üstün bir yapımla karşılaşmak çok güzel bir his. Oynanış sürenizi uzatmak, aynı oyundan farklı bir deneyim edinmek gibi ekstra avantajlar da var tabii. *Besiege* de bunu en iyi başaran yapımlardan birisi olarak erken erişimden çıkışını kutluyor.

Newton bu oyunla fizik öğrendi, gel vatandaş!

Bir oyun, sadece ismiyle bile ancak kendini bu kadar iyi anlatabilirdi. Gerçi o konuda Monster Hunter'ı kimse geçemez ama... Her neyse, ciddi ciddi oyunun amacı "kuşatmak" fakat kuşatmayı yapacağınız aracın, dolayısıyla kuşatmayı yapacağınız yöntemin ne olacağı tamamen sizin elinizde. Küçük bir küple başladığınız tasarım maceranızda kafayı çalıştırmanız şart. Şart çünkü kelimenin tam anlamıyla oyundan "temel fizik kanunları" akıyor. Eğer aracınız hareket etmiyor, uçmuyor, mukavemetini koruyamıyorsa sorun büyük ihtimalle -hayır, siz üzülmeyin diye yumuşatmayacağım- yaptığınız hatalı tasarımdadır.

"Daha dün gibi hatırlıyorum *Besiege*'in 0.1 sürümünü" geyiklerine hiç girişmeyeceğim fakat reddedilemez bir gelişim var ortada. Oyunun türü tabii ki değişiklik göstermedi ve hatta oynanış elementleri de. Bu gelişimin sağlıklı bir şekilde sürdürülmesini sağlayan ana etmen, yeni içerik. Oyun ilk ortaya çıktığında elimizde nispeten kısa bir görev listesinden başka bir şey yoktu. "Burayı yık, şu kadar asker öldür" gibi çeşitliliğin sağlanmaya çalışıldığı görevler uzun vadede sıkıcı olurdu. Bunu oyunun geliştiricileri de görmüş olacaklar ki bölüm tasarımı yapmamızı sağlayan modlar, çevrimiçi oynanış, Steam Atölye desteği gibi sandbox'ı sandbox yapan birçok içerikle karşımıza çıkageldiler.

Tam sürüm etiketi en çok sana yakışıyor

Besiege o kadar sağlıklı bir erken erişim süreci geçirdi ki tam sürüme geçtiği zaman hiç sırıtmadı. 1.0'a geçiş ilk başta birkaç hata gidermesi gibi görünse de tek kişili modunun bitirilmesi, yeni harita mücadeleleri ve yeni yapı malzemeleri gibi inanılmaz kritik eklentilerle birlikte geldi. Ipsilon, Tolbrynd, Valfross'un yanına Krolmar'ın da eklenmesiyle eskisinden çok daha uzun ve artık çok daha nitelikli tek kişilik bir oynanış var. Erken erişimdeki o basit amaçlar ilk bölümlerde varlığını, oyunu öğretebilmesi amacıyla sürdürüyor fakat komplikeleşerek devam ediyor. Favorim aynalardan ışık sektirerek geçtiğimiz bölüm ve onun için tasarladığım makine!

Besiege'in tam sürüme geçiş yapması gelişiminin durduğu anlamına gelmiyor! Öyle ki 1.0'dan 2 gün gibi oldukça kısa bir süre sonra 1.01 güncellemesiyle yepyeni iki blok, dolayısıyla yepyeni tasarım imkanları getirdi geliştirici ekip. Bölüm tasarımı bölümünde topluluğun yaptığı haritaları denemek de, çevrimiçi modda arkadaşlarınızla tasarım yapmak ve hatta tasarımlarınızı kapıştırmak da hâlâ daha eğlencesini korumaya devam ediyor. Nitekim *Besiege*'in temeli sağlam efendim!



Fizik akıyor demiş miydim?!

Besiege'in fizik konusunda muhteşem olduğunu sağır sultan bile duydu belki ama bunu oyun içerisinde direkt gözlemlemek çok keyifli. Fiziksel bir büyüklük olan tork ya da moment, kuvvet ile kuvvet kolunun çarpımı sonucunda bulunuyor ve cisimlerin dönmesiyle doğrudan ilgili. Kuvvet kolunu yani tekerleğin kuvvetten olan uzaklığını arttırınca araç daha hızlı hareket edebiliyor!


Tekerlekler kırılır da kalpler kırılmasın...





- Fizikler kusursuz derecede muazzam
- Oynanış giderek komplike hale geliyor



- Oyun içi öğretici mod oldukça kısıtlı

8+



Son Karar

Sadece 54 adet seviyesiyle bile uzun oynanış süresi vadeden Besiege, tam sürümden sonraki desteğiyle de ömürlük bir sandbox olmaya çok yakın.

TÜR: Simülasyon / Sandbox | **YAPIM / DAĞITIM:** Spiderling Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: besiege.fandom.com

BEAUTIFUL DESOLATION

Cyberpunk desem değil, steampunk zaten değil. Ne bu be?

AHMET FURKAN KIZILAY

Benim yaşım biraz genç ama benden biraz daha büyük oyuncu abilerim ve ablalarımın hep şikâyet ettiği bir konu var: "Nerede o eski bol bulmacalı, güzel hikâyeli, oyuncuyu düşünmeye zorlayan point n' click oyunlar?" Buradan onlara seslenmek istiyorum: Burada! Yumulun!

Açıkçası yukarıda bahsettiğim türdeki oyunlara çok alışık olmayan biri olarak oyuna girdiğim andan yaklaşık yarım saat sonra büyük bir "yandık!" çektim. Oyun hiç elimden tutmuyordu ve tekrar ediyorum ALIŞIK olmadığımdan ötürü bu durum beni çok zorladı. Kendi kendime sürekli şu soruları sorarken buldum: "Nereye gideceğimi nasıl anlayacağım ki ben?", "Haydaa bir de bulmaca mı var, istesem gider sudoku çözerdim!?" ve daha niceleri. Fakat gel gör ki hikâyede biraz ilerledikçe kendimi oynamaktan alıkoyamaz haldeyken buldum. Az önce örnek verdiğim kendini bilmez sorularım bir yerden sonra "tamam şu adamla da konuşayım kapatacağım, söz" deyip birkaç görev daha oyunun başından kalkamamakla son buldu. Oyunu kapatıp arkama yaslandığımdaysa üzerime daha çok böyle oyun atılması için yalvarabilirdim. Ki birkaç arkadaşımı darlayıp yalvarmış da olabilirim, emin değilim.

Kimsesizliğin en güzel hali

Hikâyemiz, yıllar önce gökyüzünde bir cismin belirdiği bir gecede nişanlısını kaybeden Mark Leslie'nin, kardeşine gelip "birader senin şu helikopterle bizi yukardaki cisme götür de nişanlımın ölümüne sebep olan neymiş öğrenelim, yoksa kafayı yiyeceğim" demesiyle başlıyor. Kardeş ilk başta hevesli olmasa da tamam diyor ve yola koyuluyorlar. Birkaç ufak maceradan sonra kendimizi cyberpunk'vari bir geleceğin içinde buluyoruz ("Vari" diyorum çünkü bunun tam bir cyberpunk olmadığına adım gibi eminim. Yapımcı firma oyunun dünyasını "unique tribal punk" diye tanımlıyor.). Ve kardeşimizle beraber bir yandan evreni keşfederken bir yandan da zamanda portal oluşturup geriye dönmemizi sağlayacak bir aletin parçalarını bulmaya çalışıyoruz. Tabii ki her oyunda olduğu gibi burada da amacımıza ulaşmak için türlü badireler atlatıyoruz. Getir götür işlerinden tut da garip garip bulmacalara kadar.

Oyun her konuda olduğu gibi görsellik konusunda da bana ilk başta burun kıvırttırdı. Bir beğenmedim, bir örseledim yani. Fakat hikâyedeki "robot+organizma" benzeri karakterleri tanıyıp dünyanın vaziyetini gördükçe ona da aşırı kanım ısındı. Keşfetmeye açık çokça yer olduğu için de bu görselliğin bolca keyfini çıkarttım. Atladım Buffalo'ma (oyundaki aracımızın ismi) o diyar senin bu diyar benim gezdim. Çoğu point n' click oyunun aksine arada çıkan üç boyutlu ara videolar da var oyunun içinde. Açıkçası bana "olmasa da olurmuş" dedirtti fakat yine de sadece izometrik açıdan şahit olduğumuz dünyayı üç boyutlu görmek insanın bir hoşuna gitmiyor değil.

Güzel çorak topraklar?

Oyuna karşı yaşadığım garip hislerle kafanızı şişirdiyseniz artık kusuruma bakmayın çünkü büyük bir önyargıyla girip muhteşem bir keyifle ayrıldım oyunun başından. Grafik tarzı, hikâyesi vs. ilk başlarda alışma süreci istiyor olsa da kendinizi kaptırdıktan sonra bitmesin diye dua ettiriyor insana.



- Evrene kendinizi kaptırıyorsunuz
- Güzel diyaloglar ve özgün karakterler
- Görsellik-evren uyumu

–

- Olduğundan fazlasını olmak istemesi
- Olmasa da olur ara sahneler

8



Son Karar

Eski kafa macera sevenler zaten kaçırmasın da türle arası olmayanlar da göz atsa keşke.





Warden'a yakından bakın, zira kendisiyle pek bir haşır neşir olacaksınız.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** The Brotherhood | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-150-bdesolation

KAPAK

HALF

AL

YAZI YASİN İLGÜN

ADI HALF-LIFE 3 OL

-LIFE

yx

MAYAN HALF-LIFE 3

Yaklaşık 13 senedir Valve'dan yeni bir *Half-Life* oyunu bekliyordum, haliyle *Half-Life: Alyx* adını duymamla havalara uçmam bir oldu. Akabindeyse oyunun sadece VR için çıkış yapacağını gördüm ve içimde bir kuşku oluştu. Valve, VR teknolojisine çılgın gibi yatırım yaptı, bu sebeple çok şaşırmamak lazımdı, amma velakin oyunun VR'a özel olması ister istemez çeşitli önyargıları yanında getirdi. Hikâyeye gereken özeni göstermeyeceklerini ve kendilerini VR'ın güzelliklerine kaptıracaklarını düşündüm. Gerçekten sağlam yanılmışım, zira *Half-Life: Alyx* seriyi bir adım daha ileriye taşıyan benzersiz bir başyapıt olmuş!

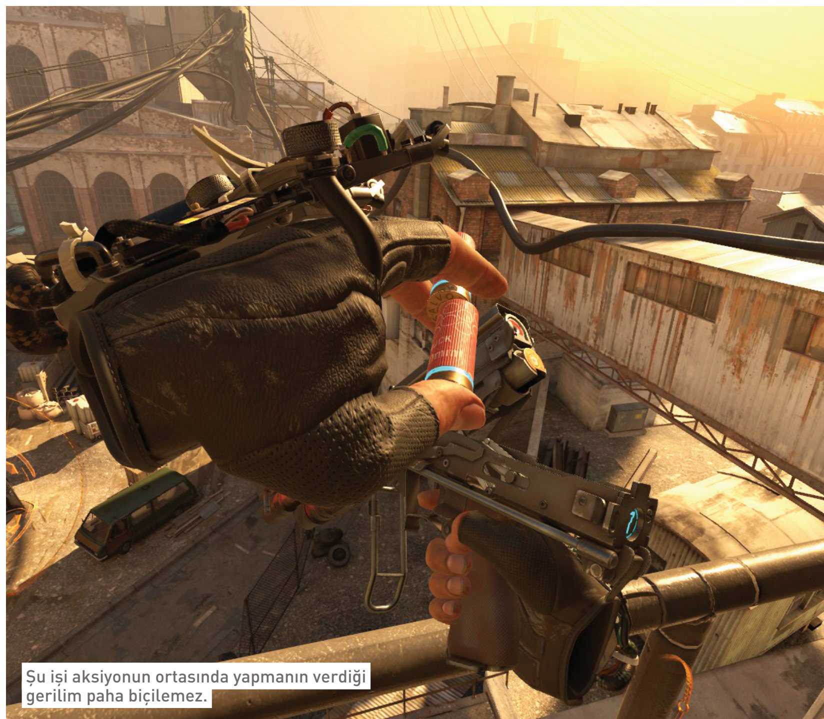
Half-Life'ın adı sınırları aşmak, oyun dünyasını değiştirmek ve kabul edilmiş duvarları yıkmakla birlikte anılır. *Half-Life: Alyx*, AAA seviyesinde bir VR oyunu nasıl yapılır gösteriyor ve diğer oyun devleri için de yolu açıyor. Valve en ince ayrıntıya kadar sıkı çalışmış ve VR'ın potansiyelini sonuna kadar kullanmış. Üstelik bu sadece eğlenceli oyun mekanikleriyle sınırlı değil, Alyx'in elleri bile bir hikâye anlatıyor adeta. Kahramanımızın tozlu eldivenleri, pis elleri ve tırnağında biriken kirleri onun kim olduğunu anlatıyor aslında: City 17'de hayatta kalmaya çalışan bir savaşçı. Hikâyenin geçtiği City 17'yse tıpkı *Half-Life 2*'den hatırladığımız gibi ve hatta atmosfer olarak birkaç tık daha ileride. Işıklandırmalar, dostlar, düşmanlar ve aklınıza gelebilecek her şey VR'ın gücünden en iyi seviyede faydalanmış. Daha önce hiçbir VR oyununda bu kadar ince işçilik görmemiştim.

Görsel kalite ve kusursuz atmosfer konusunda bu kadar iddialı olan yapımlar genelde dünyayla fiziksel etkileşim konusunda sınıfta kalırlar ya da en fazla idare ederler. Tabii oyun motoru Source 2 olunca *Half-Life: Alyx* burada da çıtayı yükseltiyor. Oyunun her bir köşesine ayrı özen gösterilmiş. Dümdüz ilerlediğimiz dar koridorlarda bile neredeyse her nesneyle öyle ya da böyle gerçekçi fiziksel etkileşimlerde bulunabiliyoruz. Bir noktada Combine askerleriyle çatışırken cephanem bitti ve bana en yakın düşmanımın kemerinde el bombası olduğunu gördüm. Gravity Gloves (Alyx'in yer çekimine meydan okuyan eldivenleri, Gravity Gun'ın atası) ile bombayı kemerden çekip elime aldım, pimine bastım ve fırlattım... Booom! (Gravity Gloves'un adı aslında Russells ve bu ismi geliştiricisi Russell'dan alıyor. Russel hikâye boyunca bize eşlik eden, direnişin önemli isimlerinden biri. Aynı zamanda çok eğlenceli bir dost.) Başka bir maceramdaysa cephanem çok azdı ve önümde aşmam gereken headcrab'ler ve bir tane de barnacle (tepeden sarkan uzun dilli canavar) vardı. Yerde bulduğum inşaat baretini kafama taktım, uzaktaki sandalyeyi ellerime çektim ve artık hazırdım. Üzerime atlayan ilk headcrab'i sandalyeyle havada yakalayıp pencereden dışarı fırlattım, diğerinden koşarak kaçtım ve yolumu tıkayan barnacle da beni değil kafamdaki bareti yakaladı. Benzeri mekaniklere sahip olan VR oyunları yok değil, ancak bu mekanikleri pürüzsüz şekilde işleyen, animasyonları kusursuz olan, atmosferi bu kadar detaylı olan bir örnek daha yok.

Silahlar, geliştirmeler ve şarjör değiştirme

Half-Life: Alyx'te istisnai bir durum hariç sadece üç farklı ateşli silah kullanabiliyoruz ama merak etmeyin, o üç silah yetiyor da artıyor bile. Topladığınız Resin'lerle bu silahlara güçlendirme ve aksesuar ekledikçe kendilerinin hem havaları hem de kullanışları değişiyor. Silahlar geliştirmelerden sonra özünden şaşmadan yeni hissettirmeyi başarıyor. Silah güçlendirmeleri için Resin toplamak zorundayız. Her an, her yerde bulunabiliyorlar. Çöpün içine, cesetlere, dolapların arkasına, çekmecelere... kısaca her yere bakın. Her yerdeler!

Oyunda kullandığımız ilk silah Russell'ın bize verdiği ve kendi geliştirdiği el tabancası. Tabancamız ilk başta sadece 10+1 mermi tutabiliyor. +1 mermi dememin özel bir sebebi var tabii ki. Boş tabancaya 10 mer-


Şu işi aksiyonun ortasında yapmanın verdiği gerilim paha biçilemez.

Sanki bu küre bulmacaları daha az sayıda olabilirmiş.






Eldivenlerin sadece çekme gücü var. Gravity Gun gibi itici bir güce sahip değiller. Yani eldivenleri bir silah olarak kullanamıyoruz.

milik şarjörü taktığımızda bir de mermiyi namluya sürmemiz gerekiyor. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi silahın namlusu ekstradan bir mermi tutabiliyor. Dikkatli bir oyuncu için bu ekstra bir özellik demek. Sadece fazladan bir mermiye sahip olmaktan bahsetmiyorum, çatışma anında tabancada son mermiye düştüğünüzde şarjör boşalmış oluyor, son merminiz namluda oluyor. Böylece boş şarjörü atıp doluyu taktığınızda namlu halihazırda dolu olacağı için sürme animasyonu yapmanıza gerek kalmıyor. Bu ince bir detay olsa da Combine'la çatışırken, etrafınızı zombiler sardığında çok büyük fark yaratıyor. Tabancamıza ek mermi aksesuarını taktığımızdaysa iki defa şarjör değiştirmemiz gerekiyor. Ek mermi deposu ilk şarjörün mermilerini içine çekip tabancadakini boş bırakıyor. Bunu çıkarıp bir tane de dolu şarjör ekliyoruz. Gerçekçi bir mekanizma gerçeklik dışı bir silahla buluşuyor. Düşmanların zayıf bölgelerini gösteren dijital nişangah ve lazer nişangah da yine silahın kullanışını başka seviyelere çekiyor. Düşmanların zayıf noktalarını görmek için dijital nişangahtan bakmak gerekiyor, lazer nişangahsa merminin tam olarak nereye gideceğini gösterdiği için her seferinde nişan almaya gerek kalmadan çatışmanızı sağlıyor.

Diğer iki silahımızdan biri pompalı tüfek, diğeri de Combine'ın hafif makineli tüfeği. Bu iki silah da yine oldukça doyurucu ve oynanışı yükselten şarjör değiştirme mekaniklerine sahip. Özellikle pompalı tüfeği açıp içine tek tek mermi koymak, bir el hareketiyle açılan namluyu karizmatik şekilde kapamak ve en sonunda da pompayı çekip mermiyi tüfeğe sürmek büyük bir keyif. Çatışma anında bunu paniklemeden yapmaksa ustalık gerektiriyor. Pompalı tüfek yakın mesafede acımasız olsa da bu mekanik sayesinde gücü dengelenmiş oluyor. Ama tabii tüfeğe ikinci namluyu taktığınızda da karşınızda kimse duramıyor.

Savaş anlarında, hele ki bir Combine takımına karşı savaşıyorsanız mermileriniz kısa sürede tükeniyor. Adamlar sıka sıka üzerinize gelirken bazen başınızı bile kaldıramıyorsunuz. Şarjör bitince kimi zaman en doğru tercih diğer silaha geçmek oluyor ama öyle anlar var ki tamamen hazırlıksız yakalanabiliyorsunuz. Her silahın kendine has bir şarjör değiştirme sekansı var ve sistem tamamen manuel olduğu için ölümünüze sebep olacak hatalar yapmanız normal. Tabancadan boş şarjörü çıkarmadan yeni şarjör



Bu Half-Life 2.5 ya da bir yan oyun değil!

Half-Life: Alyx'in bu derece büyük bir hikâyeye sahip olmasını gerçekten beklemiyordum. VR'a özel bir yapım olması ve Gordon Freeman yerine Alyx'in yerine geçmemiz sebebiyle bir yan hikâye oynayacağımızı düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Alyx'in hikayesi Half-Life ve Half-Life 2'yle aynı büyüklükte. Alyx kesinlikle bir ara oyun değil ve direkt olarak ana hikâyenin bir parçası.

Oyuna başlamadan önce olan biteni kendinize güzelce bir hatırlatın, çünkü olaylar hem geçmişe hem de geleceğe bağlanıyor. Bunlara ek olarak serinin koyu bir hayranıysanız kaçırmak istemeyeceğiniz bir sürü ince referans var.

Açıkçası Alyx, Half-Life 3 yerine geçer bile diyebilirim. "Valve bir daha Half-Life oyunu çıkarmaz, altından kalkamaz, beklentiyi karşılayamaz" diyenler bir kenara çekilsin lütfen. Müjdemi de isterim, hikâyenin sonunda yaşananlar Half-Life 3'ün habercisi gibi duruyor. Gerçi biz bu arkası yarını Episode 2'nin sonunda da görmüştük. Sonra 13 yıl beklemek zorunda kaldık...



RX 480 bile çatır çatır oynatıyor

Alyx'in optimizasyonu başarılı olmuş. İki farklı ekran kartıyla oyunu denedim ve bir kez olsun sıkıntı yaşamadım. Ne performans ne hata ne de çökme sıkıntısı oldu. Oyunu bitirdikten sonraysa eski ekran kartım emektar RX 480'im gözüme takıldı. Oyunun minimum sistem gereksinimlerinde RX 580 yazdığı için bir macera yaşamak istedim. RX 480'i taktım ve Half-Life: Alyx'i başlattım.

Oyunu düşük ayarlarda oynadım ve tam performans aldım. Hatta en düşük ayarlarda bile atmosfer ve gerçekçilikten pek ödün verilmediğini gördüm. Sadece gölge çizimleri ve nesnelerin hareketlerine göre dinamik ışıklandırmalarda bazı sıkıntılar vardı hepsi bu. Kademe kademe önce orta seviyeye sonraysa yükseğe aldım. Yüksek ayarlarda bile kusursuza yakın bir performans söz konusuydu. Bir tek oyunun sonlarında küçük takılmalar yaşadım, fakat o son savaş da ekran kartının ve işlemcinin her bir birim gücünü tüketecek seviyede tasarlanmış. Olsun yani o kadar. Kaldı ki RX 480 minimum sistem gereksinimlerinin bile altındaydı. Hoş RX 580'le arasında pek bir fark yok zaten de orası bambaşka bir konu.

Donanıma girmişken bir de tavsiyede bulunayım: Oyunu ne olursa olsun oyunu SSD'ye kurun. Bekleme ekranları az sayıda olsa da çekilir gibi değiller. SSD'nin gözünü seveyim.

takmaya çalışanlar, çantadan mermi çıkarırken mermiyi yere düşürenler gırla efendim. Öyle ya da böyle bir noktadan sonra alışıyorsunuz. Bir de bu çatışmayı Gravity Gloves'un ve çevrenin diğer fiziksel imkanlarıyla birleştirince ortaya mükemmel bir oynanış çıkıyor. Çatışma mekanikleri sadece siper al ve ateş et kafasında değil ama iş biraz da sizin yaratıcılığınıza kalıyor. Pozisyon almak, hareketlerimiz ve çevresel şartları lehimize kullanmak büyük rol oynuyor.

Yeni bir ikon: Gravity Gloves

VR'ın kablosu, gözlüğün ağırlığı vb. derken sürekli olarak eğilip kalkmak, efendime söyleyeyim bir oraya bir buraya gitmek bir noktadan sonra işkenceye dönüşebiliyor. Bana kalırsa VR'ın en büyük zaaflarından biri bu ve bunları düzenli şekilde tekrar etmek tecrübeli VR oyuncularında bile hareket hastalığına sebep olabiliyor, haliyle seans başına oynama süresini de hatırı sayılır şekilde düşürüyor. Herhangi bir VR oyununa en fazla 1-2 saat dayanabilirken *Alyx*'i aralıksız 6 saat oynadım. Bu konuda oyuncuyu gereksiz hareketlerden kaçırmayı başaran Gravity Gloves yani yer çekimi eldivenlerine sonsuz teşekkürlerimi iletiyorum. Eldivenler harika tasarlanmış, kusursuz çalışıyor ve oyun tarihinin ikonik eşyaları arasındaki yerini şimdiden kaptı.

Abartılı ağır olmayan her objeyi minik bir bilek hareketiyle kendimize çekebiliyoruz. Resin, mermi, şarjör, bomba ve benzeri işe yarar maddeler başka nesnelerin arasında yer alsa bile kolay bir şekilde elimize geliyor. Keza cesetlerden ve düşmanlardan da işimize yarar şeyleri kolay bir şekilde yer çekimi kanunlarını hiçe sayarak elimize getirebiliyoruz. Eldivenler bulmacaları çözerken de kimi zaman büyük yardımcı oluyorlar, bazı bulmacalarsa eldivenlerin gücü olmadan geçilemiyor.

Bu noktada aklıma takılan yegâne detaysa Alyx, Gordon'la sırt sırta savaşırken bu eldivenler neredeydi ve onları geliştiren Russell›a ne oldu? Malumunuz *Alyx*'in olayları *Half-Life 2*'den beş sene önce geçiyor. Arkasına nasıl bir hikâye yazıldığını insan merak ediyor ama oyun bunu cevaplamıyor. Aklıma gelen tek yanıtıysa devasa spoiler içerdiği için burada paylaşamıyorum.

Half-Life'ın bulmacası eksik olur mu?

Alyx'in macerası VR'ın her bir gücünü sonuna kadar kullanıyor demiştim ya, buna bulmacalar da dâhil efendim. *Half-Life: Alyx*'te bulmacalar da çatışma anları kadar akılda kalıcı ve hatta bazı noktalarda daha öne çıkıyor. Oyunun en

> Russel'ın Gravity Gloves'u ile Alyx'in Multi-Tool'u birleşince bizi durdurabilecek bir Combine engeli kalmıyor. Elektrik duvarıymış, metal barikatmış fark etmiyor.



Şu el fenerini alana kadar ne kadar gerildiğimi bir ben, bir de soğuk terlerimi emen sanal gerçeklik gözlüğü biliyor.

Half-Life: Alyx için VR almaya değer mi?



Evet, evet ve milyonlarca kez evet... ama ülkemizin ekonomik durumu, Corona krizi derken VR inanılmaz büyük bir lükse dönüştü. Gerçi VR en başından beri bir lükstü ama demek istediğimi anlamışsınızdır sevgili Oyungezerler. Sıra dışı dönemlerden geçiyor olmasaydık VR bu kadar ulaşılmaz bir teknoloji olmayacaktı.

Ekonomik engelleri bir an için aştığımızı düşünelim, VR'a da şu ana kadar mesafeli durmuşuz gibi davranalım. Half-Life: Alyx tek başına bile VR edinmek için yeterli bir sebep. Kaldı ki bu noktadan itibaren onun açtığı yolu izleyecek bir sürü büyük oyun şirketi olacaktır. Bağımsız yapımlardan ya da yan oyunlardan değil AAA oyunlardan bahsediyorum. Star Wars hayranı olarak uzun soluklu bir hikâyeyi VR'da oynamak isterdim. Bir elimde blaster bir elimde lightsaber'la bol detaylı bir dünyada maceradan maceraya koşmak muhteşem olurdu.

Valve Index'in Alyx sayesinde satış rekorları kırdığını ve stoklarının tükendiğini hatırlatmak isterim ki bunlar daha oyun çıkmadan önce gerçekleşmişti. Eğer imkânınız varsa ve ikilemde kaldıysanız Half-Life: Alyx kesinlikle VR'ın zirvesinde yer alıyor ve her kuruşu hak ediyor, yetmiyor üstüne bir de diğer tüm oyun devleri için izlemelik bir yol haritası çiziyor.



zor boss'unu mermi manyağı yapmak yerine akıl yoluyla alt etmek benim için büyük bir keyifti. Sese duyarlı düşmanları uyandırmamak ve kazanması imkânsız savaşlara girmemek için bulmaca çözerken dikkatli olmak gerekiyor. Elektrik hattını tamir ettiğimiz bulmacalarda gücü yanlış noktaya verirsek alarmlar çalıyor. En zor seviyede oynuyorsanız zaten mermi bulmak zor ve hatanızın cezasını merminizi harcayarak ödemek zorunda kalıyorsunuz, hatta bazen bu hatalar dolaylı yoldan sizi öldürebiliyor.

Şöyle bir düşününce bulmacaları Combine hack'leme ve çevresel bulmacalar olarak ikiye ayırabiliriz. İlk kategoride Combine cephaneliklerini açmak, lazer mayınları imha etmek ve güçlendirme istasyonlarına erişmek için farklı ve minik hack'leme oyunları karşımıza çıkıyor. Bunları da Alyx'in Multi-tool'uyla hack'liyoruz. Alyx bu cihazı *Half-Life 2*'de de bolca kullanıyordu zaten. İlk başlarda oldukça kolay olan bu minik bulmacalar oyun ilerledikçe zorlaşıyor. Kimisini akıl yoluyla geçiyorsunuz, kimisiyse el yeteneklerinize bakıyor. Hiçbiri sinir bozucu derecede zor değil ve oyunun akışını bozmuyor.

Çevresel bulmacalarsa malumunuz bir *Half-Life* klasiğidir. *Half-Life 2*'de Source motoruyla seviye atlayan çevresel bulmacalarımız *HL: Alyx*'te bir tık daha yukarı çıkıyor. Bazen çözümü gözünüzün önünde olsa bile göremiyorsunuz, jetonunuz paraşütle düşüyor. Bu güzel bir detay, zira oyun sizi olabilecek her türlü çözümü düşünmek için tetikliyor.

Bulmacaların zirve noktasıysa çevresel faktörler ve hack'lemeler bir araya gelince ortaya çıkıyor. Tabii ki spoiler vermeyeceğim ama sırtını tamamen buna dayamış boss savaşlı bir bölüm var ve tek kelimeyle MÜ-KEM-MEL! Hayatımda ilk defa bir boss'un ardından durup derin bir nefes aldım ve oyun iyi ki sadece VR için çıkış yapmış dedim. Bir Half-Life oyununa da bu yakışırdı zaten.

Half-Life: Alyx, VR'ın sunduğu tüm olanakları sonuna kadar kullanıyor ve hikâyeden de asla ödün vermiyor. Valve, VR'da gerçek bir AAA oyun nasıl yapılır göstermiş kısacası.



- VR hem hikâyeyi hem de oynanışı yükseltiyor
- Akıllardan silinmeyecek bir boss savaşı: Jeff
- Bambaşka bir platformda Half-Life gibi hissettirmeyi başarıyor
- Russell müthiş bir yan karakter
- Çevreyle fiziksel etkileşim sınırları zorluyor
- Atmosfer ve görsellik inanılmaz seviyede
- Silahlar ve silah mekanikleri
- Bu liste bitmez



- Küre hack'leme bulmacaları bazen sinir bozabiliyor

9+



Son Karar

Half-Life bir kez daha oyun dünyasına yön verecek yeniliklerle karşımıza çıkıyor.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Valve | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-150-alyx





HALF-LIFE SERİSİNİN ÖZETİ



HALF-LIFE

Gordon Freeman, Black Mesa Araştırma Tesisleri'nde çalışan bir fizikçidir ve mesaisine geç kalır. Tesise ayak basar basmaz HEV kıyafetini giyen Gordon, hızlı bir şekilde deney çemberine gider. Burada uzaydan gelen bir taşı analiz makinesine sokar. Analiz makinesi patlar ve başka bir boyutta yer alan Xen bölgesinden Black Mesa'ya portallar açılmasına sebep olur.

Deney çemberi yerle bir olur ve tüm tesis bu kazadan etkilenir. Hayatta kalan bilim insanları dış dünyayla iletişimlerinin koptuğunu ve Gordon'ın yeryüzüne çıkıp yardım getirmesi gerektiğini söyler. Gordon, Xen'den gelen yaratıklarla (insanları zombi yapan Headcrab'ler, yeşil elektrikle saldıran Vortigaunt'lar vb.) savaşır ve askerlerle karşılaşır. Bu özel tim askerleri, Black Mesa çalışanlarını kurtarmaya değil onları öldürmek ya da esir almak için gönderilmiştir.

Gordon yeryüzüne çıkar ve Black Mesa'nın diğer ucunda olan Lambda kompleksindeki bilim ekibinin portalları kapatmak için bir yol bulduğunu öğrenir. Bir uydu roketini uzaya gönderebilirse kazanın etkileri tersine dönecektir. Tesisin bir ucundan diğerine giden Gordon eski bir tren sistemini kullanarak bu rokete ulaşır, onu uzaya gönderir. Tekrar Lambda kompleksine yola çıkar ama yolda askerler tarafından yakalanır. Askerler onu çöp sıkıştırıcısına atar. Tuzaktan kaçmayı başaran Gordon, kendini tesisin eski bir bölümünde bulur. Burada Xen'den gelen yaratıkların kazadan uzun bir zaman önce toplandığını keşfeder.

Askerlerse uzaylılar karşısında etkisiz kalmıştır, çekilme emri gelir ve tesisi havadan bombalamaya başlarlar. Gordon sonunda Lambda kompleksine varır. Lambda ekibi onu Xen'e ışınlayacaktır, zira uydu portalı kapatamamıştır, portalın diğer tarafındaki büyük bir güç Lambda ekibini durdurmuştur. Ekip, Gordon'ı bu gücü yok etmesi için Xen'e ışınlar.

Gordon, Xen'e ayak basan ilk insan değildir. Her yerde HEV kıyafetli cesetler vardır. Gordon, burada sözü edilen büyük güçle karşı karşıya gelir: Nihilanth. Portalı açık tutan düşmanını yenen Gordon, onu öldürdükten sonra bilincini kaybeder. Kendine geldiğinde G-Man karşısındadır. Gordon'ı performansından dolayı tebrik eder ve işverenlerinin onu işe almak istediğini söyler. Gordon bu teklifi mecburen kabul eder. G-Man onu zamanın yavaş aktığı bir boyuta ışınlar.

HALF-LIFE 2

G-Man, yıllar sonra Gordon'ı uyandırır ve zamanın geldiğini söyler. Onu City 17'e giriş yapan bir trene ışınlar. Gordon'ın uykuda olduğu sürede dünya kötüye gitmiştir. Black Mesa kazası dünyayı Combine isimli çok boyutlu bir imparatorluğun radarına sokmuştur. Dünyayı sadece 7 saatte dize getiren Combine, gezegenin yönetimini taraflar arasındaki barış görüşmelerini yapan Black Mesa'nın eski yöneticisi Dr. Wallace Breen'e devretmiştir. Ve Combine, insanların üremesini engellemekte ve dünyanın kaynaklarını tüketmektedir.

Şehre adımını atan Gordon, kısa sürede hedef olur. Black Mesa'da güvenlik görevlisi olarak çalışan ve Combine'a sızan Barney onun hayatını kurtarır. Kahramanımız, Black Mesa'dan Eli Vance ve kızı Alyx Vance; Kleiner ve Barney'nin liderliğindeki isyancılara katılır. Gordon, Alyx sayesinde isyancıların üssü Black Mesa East'e ışınlanmaya çalışır ama işlem ters gider. Farklı yerlere ışınlanır ve sonunda kendisini laboratuvarın dışında bulur. Bir bot kullanarak ve yol boyunca savaşarak şehirden kilometrelerce uzakta olan üsse varır.

Eli'yla buluşan Gordon, aynı zamanda Judith Mossman isimli yeni bir karakterle tanışır. Alyx, Gordon'ı robotu "Dog"la da tanıştırır ve Gravity Gun'ı Gordon'a verir. Bu sırada Combine üsse saldırır. Eli ve Mossman esir alınıp, Nova Prospekt isimli hapishaneye götürülürler. Gordon, Alyx ve Dog'tan ayrı düşer. Zombilerle dolu Ravenholm kasabasından Peder Grigori'nin de yardımlarıyla sağ çıkar. Nova Prospekt'e ulaşır ve buraya saldırır. Burada Alyx'le tekrar buluşur ve Eli'ı kurtarır. Aynı zamanda Mossman'ın bir ajan olduğunu öğrenirler. Combine'ın ışınlanma makinesini kullanarak Kleiner'ın laboratuvarına dönmek isteyen ekip, bir anlık dalgınlıkla Mossman'ı unutur. Mossman, Eli'ı da yanına alarak City 17'in kulesine ışınlanır. İkili, ışınlanma



cihazındayken Combine saldırır ve cihaz patlar. Gordon ve Alyx laboratuvara ışınlanır ama aradan bir hafta geçmiştir.

İsyancı güçler, Combine'a karşı tam taarruza geçmiştir. İkili isyancılara yardım ederken Alyx esir düşer. Gordon, onu kurtarmak için Combine Kulesi'ne girer. Gordon'ın Gravity Gun hariç tüm silahları yok olur, ama Gravity Gun ekstra şarj olur, ölümcül bir silaha dönüşür. Gordon savaşarak yolunu çizse de bir daha yakalanır ve Breen'e götürülür (hani gezegeni yöneten arkadaş vardı ya, o). Gordon, Eli ve Alyx'le birlikte Breen ve Mossman'ın karşısında esir durumdadır. Mossman, Breen'e ihanet eder ve ekibi kurtarır. Breen, kulenin portalını kullanarak kaçmaya çalışır ama Gordon ve Alyx portalı patlatır. Breen kuleden aşağı düşer ve öldüğü varsayılır. Kule patlarken G-Man zamanı durdurur, Gordon'ı tebrik eder ve onu bir kez daha zamanın yavaşladığı boyuta ışınlar.

HALF-LIFE 2: Ep. 1&2

Onları kontrol eden Nihilant'ın ölümü sonrası özgür kalan ve isyancı güçlere yardım etmeye karar veren uzaylı Vortigaunt'lar, önce Alyx'i patlamadan kurtarır ardından da G-Man'i bir alanda hapsederek Gordon'ı bu boyuttan çıkarır. Gordon kendine geldiğinde Alyx'le karşılaşır. Combine Kulesi'nin patlayacağını ve patlamanın City 17'i yok edeceğini öğrenir. İkili patlamayı engellemek için kuleye geri döner ve Combine'ın süreci hızlandırmaya çalıştığını fark eder.

Combine kuleyi patlatarak ana gezegenine yardım çağrısı gönderecek ve patlamayı devasa bir portal açmak için kullanacaktır. İkili bunu durduracak bir mesaj paketini ele geçirir. Aynı zamanda Mossman'ın bir "projeyle" ilgili mesajını bulur, ancak mesaj Combine saldırısı sebebiyle yarıda kesilir.

Kuleden çıkıp Barney'le buluşan ikili, Combine'a karşı savaşarak şehirde kalan



insanların trenle kaçmalarını sağlar. Gordon ve Alyx son trene biner ve şehirden kaçarlarken kule patlar. Combine mesajı göndermeyi başarır ve patlamanın şok dalgası treni rayından çıkarır.

İkili tren enkazından kurtulup isyancıların yeni ana üssü White Forest'a doğru yol alır. Yolculukları sırasında Combine avcılarından biri Alyx'i ağır yaralar. Gordon, Vortigaunt'ların yardımıyla bir Antlion Guard'ı öldürür ve onun özünü alır. Vortigaunt'lar bunu Alyx'i iyileştirmek için kullanır ancak Vortigaunt'lar Alyx'i iyileştirirken G-Man'i uzak tuttukları bariyer zayıf kalır. G-Man, Gordon'a Alyx'le ilgili planları olduğunu söyler ve Alyx'e babası Eli'a iletmesi için bir mesaj verir: "Öngörülemeyen sonuçlar için hazır ol."

İkili, Alyx iyileştikten sonra üsse varır ve mesaj paketini Eli, Kleiner ve Dr. Magnusson'ın ekibine iletir. Mossman'ın gizli projesi de Borealis isimli bir Aperture Science (Black Mesa'nın rakibi ve Portal'ın hikâyesinin geçtiği bir diğer araştırma tesisi) gemisidir. Gordon, üssü Combine'a karşı savunurken Dr. Magnusson ve ekibi uzaya roket göndererek Combine portalını kapatmayı başarır.

Gordon ve Alyx, portal kapandıktan sonra Mossman ve Borealis'i bulmak için yola çıkacakken Combine güçleri üsse saldırır ve Eli'i ikilinin gözü önünde öldürür. Dog, Alyx ve Gordon'ı kurtarır. Alyx, babasının cansız bedenini kollarında tutar ve ağlarken oyun biter.



BLACK MESA

Adı Half–Life olmayan Half–Life

YASİN İLGÜN

14 sene önce bir mod olarak karşımıza çıkan ve zaman içerisinde harici bir oyuna dönüşen *Black Mesa* sonunda resmi çıkışını yaptı! Hem de *Half-Life: Alyx*'in arifesinde! Şanslı bir tesadüf mü yoksa planlanmış bir çıkış tarihi mi bilemiyorum ama yıllardır takip ettiğim bir projenin bitişini görmek beni çok mutlu ediyor.

Black Mesa projesi Valve'ın 2005'te çıkardığı *Half-Life: Source*'a bir yanıt olarak ortaya çıkmıştı. Oyun devinin *Half-Life* portu eforsuz bir işti. Source motorunun getirdiği yeniliklerden neredeyse hiç faydalanmayan, karakter modellerine ve kaplamalarına dokunulmamış, kısaca laf olsun diye yapılmış bir porttu. *Black Mesa* projesiyse iki farklı mod grubu tarafından geliştiriliyordu ve *Half-Life Source*'u kısa sürede sollamıştı, ancak içinde Xen bölümleri yoktu. Bu iki ekip daha sonra oyun tarihinde görülmemiş bir olaya imza attı ve Crowbar Collective isimli resmî bir oyun şirketine dönüşerek kendilerine ait olmayan bir oyuna resmi bir yeniden yapım yaptı. Birleşmenin ardından Valve'ın da desteğiyle eksik olan Xen bölümleri 2009'da oyuna eklenecekti ancak erteleme üstüne erteleme derken *Black Mesa*'nın çıkışı yaklaşık 11



"We Don't Go to Ravenholm" fırsatı kaçmış

Sadece Half-Life 2'nin değil oyun dünyasının da en ikonik bölümlerinden biri olan "We Don't Go to Reavenholm" Black Mesa'da tekrar yaşatılabilirdi diye düşünüyorum. Hatta hayranlar arasında böyle bir beklenti de vardı. Ana hikâyeye yedirilemeyecekse bile bir ekstra bölüm olabilirdi. Bilmeyen dostlarımız için; Ravenholm, Half-Life 2'nin zombi - hayatta kalma türüyle birleştiği efsanevi bir bölümdü. Combine güçleri, Ravenholm isimli kasabanın tamamını zombiye dönüştürüyor, bu noktadan itibaren de kimsenin yüreği Ravenholm'e ayak basmaya yetmiyordu. Ta ki Gordon mecbur kalana kadar...

Black Mesa Araştırma Tesisleri'nde Ravenholm ürkütücülüğünü bizlere tekrar yaşatacak sayısız mekân olduğundan eminim. Üstelik böyle bir bölümü araya sıkıştırarak bir diğer HL efsanesini de anmış olurlardı. Black Mesa'nın dar koridorlarında sınırlı cephaneyle zombilerden kaçmak güzel olurdu. Elbet birileri bunun modunu yapar.



sene gecikti. Oyun beni etkilemeyi başarsa da nostalji gözlüklerimi çıkarıp objektif bir şekilde baktığımda çağın gerisinde kalmış bir yeniden yapım görüyorum.

Crowbar Collective'i her şeye rağmen takdir ediyorum, zira *Black Mesa* kesinlikle *Half-Life* ruhunu yakalamayı başarıyor. *Half-Life*'a delilercesine tutkun insanların elinden çıktığı belli oluyor. *BM* orijinaline yüzde yüz sadık bir yapım değil. Hikâye ve olay örgüsü birebir aynı olsa da tüm mekânlar ve bölüm tasarımları elden geçirilmiş. Oynanışı modernleştiren pek çok yenilik var ve daha önce de belirttiğim gibi bu yenilikler *Half-Life* hissiyatını korumayı başarmış. Oyun modernleşirken herhangi bir çatışma oyununa dönüşmüyor. Seslendirmeler başarılı, NPC'lerle daha zengin etkileşimler yaşıyoruz, oyun orijinaline oranla dolu bir dünya sunuyor. İnce detayları yakalamada günümüz AAA oyunlarının çoğunu geride bırakıyor.

Yarısı bugünden yarısı 10 yıl önceden

Black Mesa'nın grafikleri beklentilerin aşağısında kalıyor, en azından Xen'e gelene kadar. Tabii Xen'in taze bitirildiğini unutmamak lazım, dünyamızda geçen bölümleriyse seneler önce noktalamışlardı. Sadece grafikler değil aynı zamanda modellemeler de yaklaşık beş sene geriden geliyor gibi. Keza insan NPC'lerin animasyonları da *Half-Life 2*'den çok da ileri değil, hatta kimi zaman daha kötü. Neyse ki oyun aksiyon bazında o kadar doyurucu ki bu tip minik negatif detaylarda kaybolmaya fırsat tanımıyor. Zaten "Sınırdünyası" adıyla da bildiğimiz Xen'e adım attıktan sonra oyun görsel olarak birkaç tık yukarı çıkıyor. Gezegene ayak basmamla gözlerimin kamaşması bir oldu. Bu iddialı ve güçlü giriş Xen için bunca yıl beklediğime değdiğini hissettirdi.

Xen'i oyunun geri kalanından ayıran tek şey görsel bir şölen olması değil tabii. Orijinal yapımda bu bölümler ve boss savaşları kısa sürüyordu, Valve gezegenin potansiyelinden faydalanamamıştı. Hatta önemli bir kitleye göre Xen bölümleri "dandikti", tövbe tövbe... Neyse. *Black Mesa*'daysa tam tersine bu yeni dünyada neredeyse oyunun geri kalanı kadar vakit geçiriyoruz. Boss savaşlarıysa en tecrübeli *Half-Life* oyuncularını bile şaşırtacak derecede özgün. Hatta iddialı konuşayım sevgili Oyungezerler; Gonarch kapışması benim son yıllarda açık ara en çok keyif aldığım boss savaşı oldu. *Half-Life*'ın bir diğer ikonik Xen anısı da Gargantua'yla ansızın yüz yüze gelmek ve ondan kaçmaktı. Spoiler vermeyeceğim ama Gargantua'dan kaçış bölümü de heyecan dolu ve orijinaline birkaç seviye fark atmış. Nihilanth'la olan savaşsa atmosfer olarak muhteşem olsa da özellikle Gonarch'la olan savaştan sonra biraz sönük kalıyor. Headcrab'ların annesine karşı neredeyse baştan sona çaresiz hissederken Nihilanth'la savaştığımız alanda cephaneden cana, zırha her şey gırla bulunuyor. Üstelik baş düşmanımızın saldırıları da öldürücü değil. Tüm eksiklerine rağmen günümüzde boss savaşı diye kakalanan "doğru zamanda doğru tuşa bas" saçmalıklarını cebinden çıkarır orası ayrı.

Too much varil

Black Mesa'nın en büyük sıkıntısı insan düşmanların yapay zekâsı, ya da zekâsız olması mı desek bilemedim. *Half-Life*'ın en etkileyici çatışmalarında başrolde HECU askerleri vardı. Kazanın ardından zombilerle, Headcrab'larla ve Vortigaunt'larla savaşırken kurtarıcı diye beklediğimiz askerler Freeman dâhil tüm tanıkları ortadan kaldırmaya gelmişti ve amansız düşmanlardı. Çok kolay şekilde canımızı eritebiliyorlardı. *Black Mesa*'daysa kolon arkalarına sıkışıp kalmaları, kararsız kalıp ateş etmeyi kesmeleri, oyuncuyu kıstırmaya çalışmak yerine pozisyon korumaları biraz üzücü olmuş açıkçası. Crowbar Collective'in amacı muhtemelen hareketlerini tahmin edilemez yapmaktı, ancak *HL2*'deki Combine askerleri de hatta *HL1*'deki HECU askerleri de mevcut askerlerden daha efektif ve akıllı düşmanlar.

Düşmanlarımız zaten zekâsızken *Black Mesa* oyuncuya yardımcı olsun diye pat-





Karşımıza çıkan düşman askeri sayısı bir hayli artsa da bu zekâsızlıkla bizi pek de zorlayamıyorlar.



Aduket mi Rasengan mı bilmiyorum ama o ışığı kafama yemek istemediğime eminim.



Oyunun dünyamızda geçen bölümleri atmosfer olarak başarılı olsa da görsel olarak belirgin şekilde geride kalmış. Xen bölümleriyse her anlamda büyüleyici.







Xen'e adım atar atmaz kafanızı kaldırdığınızda bu görüntüyle karşılaşıyorsunuz. Büyülenmemek elde değil.





layan varil sayısını da bol tutmuş. Umarım bir yama çıkarıp bu varil sayısını azaltırlar. IGN'in "too much water" eleştirisi gibi oldu biraz farkındayım, ama her düşmanın yanında ya da rotasında da bir patlayıcı varil de olmasın yani.

Neyse ki uzaylı düşmanlarımız daha amansız ve tehlikeliler. Alien Grunt'lar da Vortigaunt'lar da insanı terletebiliyor. Buna ek olarak Xen'e geçtiğimizde Grunt'lar ve Controller'lara karşı aksiyon dolu hayatta kalma savaşları veriyoruz. Keza enerjiyle çalışan silahlarımız için de bolca mühimmat var. Bu noktada bölüm tasarımları zirve yapıyor, müzik coşuyor ve tüyler diken diken oluyor! Farklı bir pencereden bakarsak uzaylı düşmanların daha zeki ve acımasız olması kabul edilebilir. Neticede HECU askerleri *Black Mesa*'da başarısız oluyor ve geri çekilmek zorunda kalıyor.

Multiplayer için doğru adres değil

Oyunu sadece multiplayer için almayı planlıyorsanız sizi durdurayım. *BM*'in sunucuları günün belirli saatleri dışında hayalet kasaba gibi. Orijinal *Half-Life*'ın çok oyunculu modunu farklı kılan mekanikler *Black Mesa*'da yer almadığı için oyun sadık oyuncuları çekmeyi başaramadı. Neticede deliciyle havalara uçup milleti oklayamadıktan sonra ne anladım ben Crossfire'dan değil mi?

Son olarak yükleme ekranlarından şikâyet edeceğim sevgili Oyungezerler. Oyunu SSD'ye kursanız bile bölgeler arası geçiş sırasında akışı bozan ve bir süre ekrana bön bön bakmanıza sebep olan yükleme ekranları var. Keşke buna da bir çare bulsalarmış...

Orijinal Half-Life'ın yerini tutar mı?

Black Mesa bana kalırsa şu ana kadarki en iyi yeniden yapım, bu konuda aklıma gelen tek rakip *Resident Evil*. Koyu bir *Half-Life* evreni hayranı olarak iki oyunun da oynanması taraftarıyım. Bu sayede hem Crowbar Collective'in emeklerini ve ortaya koydukları muhteşem işi daha net şekilde görebilirsiniz hem de orijinal yapımın da hâlâ çağa meydan okuyuşuna tanık olabilirsiniz. İlle de birini seç derseniz ilk defa oynayacaklar için *Half-Life*'ı, tekrar içinse *Black Mesa*'yı öneririm. *BM* teknik anlamda (insan yapay zekâsı hariç diyelim) *Half-Life*'ı geride bırakıyor. Görsel olarak kat be kat daha doyurucu, atmosfer bir *Half-Life* oyunu için kusursuz. Üstelik Xen bölümleriyle oyun seviye atlıyor, orijinal *Half-Life*'ın Xen bölümleri hem kısa hem de bu seviyede değil.

Orijinal *Half-Life*'ın net şekilde üstün olduğu yegâne alan müzikleri olsa gerek. *Black Mesa*'nın müzikleri kimi zaman nokta atışı olsa da bazen alakasız hissettiriyor. Xen'e giriş müziği ustaca olsa da ilerleyen bölümlerde aksiyonla, gidişatla uyuşmayan müzikler karşınıza çıkıyor.

Aynısının tıpkısı, ama farklısı gerçekten. Bence ikisini de oynayın. Önce *Half-Life* sonra da *Black Mesa*. Crowbar Collective keşke araya bir de *Opposing Force* sıkıştırsa.

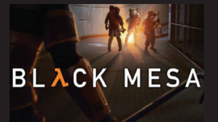


- Gonarch Savaşı, Gargantua Kaçışı ve Xen'e dair her şey!
- Half-Life'ın özüne, ruhuna sadık bir modernleştirme
- HEV kıyafetli zombiler
- Etkileyici ve büyüleyici atmosfer, dolu dolu aksiyon
- Black Mesa tesisleri detaylarla, sürprizlerle dolu

−

- HECU askerlerinin yapay zekâsı bazen zayıf kalıyor
- SSD'de bile bekleten ve akışı bozan yükleme ekranları
- Yeniden yapım olsa da bazı noktalarda geride kalmış

8+



Son Karar

Yapımcı Crowbar Collective verdiği sözü tuttu. Black Mesa, Half-Life'ın özünden şaşmadan (nispeten) modern ve yeni bir yapım olmayı başarmış.

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Crowbar Collective | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-150-bm

LAIR OF THE CLOCKWORK GOD

Ben There, Dan That 3 mü o?

M. İHSAN TATARİ

Oyun türlerinin birbirine karışmasına artık epey alıştık. Eskiden sadece tek türe giren yapımlar bugünlerde RYO destekli, zanaat soslu, hayatta kalma tepkimeli acayip harmanlar olarak çıkabiliyor karşımıza. Peki ama bugüne dek point 'n click'le platform öğelerini birleştiren bir yapımla karşılaştınız mı hiç? Vallahi ben karşılaşmamıştım. Ta ki Size Five Games'in çılgın yapımcıları Ben ve Dan'in yeni oyununu oynayana kadar.

Point 'n platform mu?

Eğer point 'n click tarzı oyunlara ilginiz varsa *Ben There, Dan That* ve devamı olan *Time Gentleman, Please*'i duymuş olabilirsiniz. Nazi dinozorların, uzaylıların ve zombilerin cirit attığı, son derece absürt, kısa ve eğlenceli yapımlardı ikisi de. Şimdi de, aradan geçen 10 yılın ardından, üçüncü maceralarına atılıyor bu avanak ikili. Ama bu kez klasik bir macera oyunu değil de, platform öğeleriyle birleştirilmiş bir yapım var karşımızda.

Tam bir LucasArts hayranı olan Ben tıpkı önceki oyunlarda olduğu gibi klasik bir point 'n click karakteri. Eşya topluyor, karakterlerle konuşuyor ve alakasız nesneleri birleştirip bulmacaları çözmeye çalışıyor. Zevzek yardımcısı Dan'sa bu sefer bambaşka bir rolle karşımızda. Bağımsız platform oyunlarının yeni çağın modası olduğunu savunan Dan eski yöntemleri terk edip oradan oraya atlamaya, kutuları ittirmeye ve duvardan duvara sıçramaya girişiyor.

İşte biz de bu iki karakterin farklı özelliklerini kullanarak karşımıza çıkan engelleri aşmaya çalışıyoruz. Ben'le tuşlara basıyor, bulmacaları çözüyor ve Dan için eşyalar tasarlayarak ona yeni özellikler kazandırıyoruz. Dan'sa Ben'in ulaşamadığı (kendisi zıplamayı kesinlikle reddediyor) yerlere gidip kimi zaman keskin refleksler gerektiren bölümleri aşıyor. Tabii ikili bu esnada bol bol gevezelik etmeyi, her şey hakkında saftirik yorumlar yapmayı, birbirlerine laf sokmayı, hatta arada dördüncü duvarı yıkmayı da hiç ihmal etmiyor.

Fazla mı zeki ne?

Oyun bu hâliyle bile alışıldık tarzda bir yapım olmadığını bas bas bağırıyor elbette. Ama gerçekte ne kadar derin, ne kadar zekice olduğunu bölümleri geçtikçe anlıyorsunuz. Sürekli karşınıza yeni bir sürpriz çıkıyor. Bazen oyunun türü ve görünümü bile değişiyor. Dahası, dördüncü duvarı kırması yetmiyormuş gibi aynı şeyi sizden de yapmanızı bekliyor kimi zaman. Onu geçtim, bug sandığınız bir şeyin aslında kasten oyuna eklendiğini anladığınız zaman kelimenin tam anlamıyla dumur oluyorsunuz. Kesinlikle çok zekice...

Bununla birlikte espri tarzının herkese hitap etmeyeceği de bir gerçek. Önceki oyunlarda olduğu gibi aralarda bol bol +18 şakalar var. Bunlardan bazıları iğrençlik seviyesine bile çıkabiliyor. İngiliz mizahını sevmiyorsanız esprilerin bazılarına gülmemeniz de olası.

Son olarak, oyun içi mağaza canınızı hiç sıkmasın. Bir noktadan sonra ekranda sürekli beliren o "Bulmacaları çözmek için Premium nesne satın al!" butonuna basmaktan da çekinmeyin. Deyip susuyor ve *Lair of the Clockwork God*'ın sırlarını çözmeyi size bırakıyorum.

Devil's Kiss

Lair of the Clockwork God'ı satın aldığınızda Devil's Kiss adlı görsel romanın da ücretsiz olarak kütüphanenize eklendiğini fark edeceksiniz. Ben ve Dan'ın okul yıllarını, daha doğrusu ilk tanışmalarını konu alan bu kısa macera aynı zamanda ana oyundaki bir bulmacayı çözebilmeniz için önemli bir ipucu da içeriyor. O yüzden bakmadan geçmeyin. En azından ilk dakikalarına.





Hiç beklemediğiniz bir anda kendinizi Sonic oynarken bulmanız mümkün.



- Çok alakasız iki türü güzel harmanlamış
- Önceki oyunları oynamanıza gerek yok
- Bölüm tasarımları ve bulmacalar akıllıca
- Dördüncü duvarı yıkmaktan kaçınmıyor
- Açılış ekranında bile oyuncuyu trollüyor



- Esprilerin dozu bazen kaçıyor
- Bazı platform bölümleri sinir

7+



Son Karar

Kendini ciddiye almayan, bazen biraz fazla uçan, eğlenceli bir yapım.

TÜR: Platform / Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Size Five Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-150-clockwork

CALL OF DUTY: WARZONE

"Call of Duty", "Battle Royale" ve "Ücretsiz" kavramlarını bir arada görmenin mutluluğu

ALİ SEZGİN

Activision'ın garip bir huyu var. Son dönemlerde kreatif ihtiyaçlardan çok yönetim kurulu kararlarına göre davranan bir firma olmalarından mıdır bilinmez, bir trend ortaya çıktığında "denedik olmadı" diyecek riski alıyorlar her zaman. Battle royale'i ele aldığımızda *Black Ops*'la zaten (bana göre başarılı) bir deneme yapılmıştı. Altyapının uygunluğu, aksiyon seviyesi ve silah çeşitliliği modun popüler olmasını rahatlıkla sağlayabilecekken ne yazık ki geniş kitlerle arasında "60 dolarlık" devasa bir duvar vardı. *Modern Warfare* için yeni bir battle royale modu dedikoduları ilk çıktığında, ben dürüst olmak gerekirse aşağı yukarı aynı şeylerin olacağını düşünüyordum. Mod iyi olsa da, türün asıl hedef kitlesi olan oyuncular *Call of Duty*'e ek para vermek istemeyecek ve Activision bir başka "iyi teşebbüse" sahip olacaktı. Ancak *Warzone* ücretsiz çıktı ve tek numarası ücretsiz olması da değil! Ortada sadece bedava bir *Call of Duty* oyunu yok, resmen hem *Call of Duty* sahiplerinin hem de bedava oyuncuların mutlu olabileceği muhteşem sisteme sahip, kimseyi üzmeyen bir oyun yapmayı başarmışlar.

Warzone'a ilk girdiğinizde yapımcıların kafasında ne olduğunu az çok anlıyorsunuz. Piyasadaki çoğu oyunun başarılı olduğu yanları kendi oyunlarına eklerken, aynı zamanda türü yavaşlatan, oyuncuların sıkılmasına neden olabilecek içerikleri tamamen tasarımın dışına atmışlar. *Warzone* oynarken oyuncular keşfetmek istiyor, alıştıkları Call of Duty aksiyonunu istiyor ve hepsinden önemlisi son anlar haricinde beklemeye dayalı bir oyunun içinde hapsolmamayı istiyor. Bu oyunla her şey çözümlenmiş. Örneğin *PUBG* ve benzeri daha ciddi battle royale oyunlarının en büyük hatası, oyunu heyecanlı kılan asıl elementin tek cana sahip olmamız olduğunu düşünmeleri. Hayır kesinlikle değil. Battle royale oyunlarının asıl heyecanının, kaybedilecek çok daha fazla şeyimiz olmasından kaynaklandığını düşünüyorum.

Warzone'da ölmek oyunun sonu değil. En azından ilk seferinde. Olur da öldürülürseniz kendinizi Gulag'da buluyorsunuz. Gulag hapishanesinde ölen diğer oyuncularla sıra bekliyor ve en sonunda bir diğer "mahkumla" teke tek kapışma şansı yakalıyorsunuz. Söylememe gerek yok ama bu çatışmayı kazanan oyuncu asıl haritaya tekrar dönerken diğeri takım arkadaşlarını izlemek zorunda kalıyor. Gulag'da ölmek halen oyunun sonu demek değil ancak ölürseniz takım arkadaşlarınızın para toplama becerisi biraz daha önemli hale geliyor.

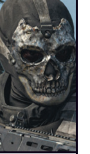
Para!

Para demişken burada da Infinity Ward ekibinin oyuncuları hareket ettirmek için ortaya çıkardıkları bir diğer özellikten bahsetmeli: Görevler! Oyunda para çok değerli. Bulacağınız satış noktalarından radar desteği, hava bombadırmanı, zırh paketleri, *Modern Warfare*'de yaptığınız silahları ve hepsinden önemlisi ölen oyuncuları geri alabiliyorsunuz. Yani takımınız


Oyunda araçlar fazlasıyla güçlü durumda. Eğer roketatar bulursanız saklamayı unutmayın.




Plunder'da paranızı ancak belirli helikopter noktalarında saklayabiliyorsunuz.





Gulag'da ne olacağı asla belli olmuyor. Sizi izleyen oyuncuların atacakları taşlara dikkat edin.



hayatta olduğu sürece oyuna dönmek için neredeyse her zaman şansınız var demektir. Oyunda sağda solda eser miktarda para bulmak mümkün olsa da, zengin olmanın yolu bu görevleri yapmaktan geçiyor. Görevlerden bazıları bir bölgede bir süre beklemek (orada olduğunuzu gösteren işaret fişeğinin altında) gibi basit işler olsa da, diğer oyuncuları öldürmeye dayalı suikast işleri de mevcut. Oyunun sonlarına doğru parası ve zırhı olmayan oyuncular çok dayanamadıkları için, sabit kalmak yerine aksiyonun içine koşarak görev yapmak çok ama çok daha önemli hale geliyor.

Benim önemli bulduğum bir diğer önemli değişiklikse, *Warzone*'un neredeyse *Apex Legends* kadar yüksek bir tempoya sahip olması. Öyle silahın ucuna dürbünmüş, arkasına sırtmış falan tak çıkar uğraşmamak için silahlar tek parça halinde geliyor. İyi silahların genel olarak eklentileri var ve "iyi" olmalarından beklenebilecekleri üzere daha fazla hasar veriyorlar. Dürbünlü bir silah veya daha fazla hasar potansiyeli istiyorsanız bol bol gezip kutu açmanız gerekecek. Bu kısım biraz *Fortnite* gibi işliyor diyebilirim. Oldukça nadir çıkan turuncu kutular haricinde, kutunuzda ne olduğunu açana kadar bilemiyorsunuz. Bu da daha fazla gezme ve kutuların çıkardığı o uğultu sesine daha fazla kulak kabartma anlamına geliyor.

Eğer adı *Call of Duty* olan bir oyun oynuyorsanız ondan isminin hakkını vermesini beklersiniz. *Warzone* bu konuda hiç sıkıntı çıkarmıyor. Vuruş hissi *Modern Warfare*'den farklı değil, zırh bonuslarına rağmen ölmek son derece kolay. Eğer şu deathmatch'lerde ilk üçlerden inmeyen oyunculardansanız zaten bunu daha net fark ediyorsunuz. Benim yaşadığım tek sıkıntı biraz daha uzun mesafeli çatışmalarda oldu. Keskin nişancı tüfekleriyle karşılıklı "atışmalar" yapmak halen gayet keyifli, buna rağmen saldırı tüfekleriyle uzun mesafelere ateş etmek o hazzı veremiyor. *PUBG* bu olayı daha iyi çözmüştü mesela. Bırada orta mesafeler ve koridorlar için tasarlanmış bir *CoD'dan* gelen silahları kullandığınızı biraz hissediyorsunuz.

Üvey evlat Plunder

Battle royale'le birlikte bir de Plunder isminde bir modumuz daha var. Kendisi bence asıl oyunun gerisinde kalsa da konuşulmayı da hak ediyor. Plunder'da ölme ve can sınırı yok. Burada asıl amaç sona kalmaktan öte para kazanmak. Oyuncular görevleri yaparak veya birbirlerinin öldürerek para kazanıyorlar ve bu parayı güvenli noktalarda biriktirebiliyorlar. Biriken paralar bir daha kaybolmasa da üzerinizde yüklü miktarlarda para taşıdığınızda av haline geliyorsunuz. Öyle ki en zengin oyuncular haritada bile gözükebiliyorlar. Buradaki aksiyon daha yüksek tempolu ve heyecan verici olsa da, oyunun sonlarında görev ve bulunabilir silahların azalması tasarım olarak bazı şeylerin çözülemediğini hissettirdi bana. Zira bir noktadan sonra havadan inilen her noktada iyi donanımlı oyuncular oluyor. Zırhı ve silahı olmayan ve daha önemlisi haritadaki bütün silahların yağmalandığı noktalara inen oyuncuların Plunder'dan keyif alma şansları da kalmıyor haliyle.

Modern Warfare içeriklerini kullanan *Warzone*'un bedava olarak sunulması *MW* oyuncularını kızdırmayacaktır çünkü oyuncular dayayıp döşedikleri silahlarını oyun içinden (yüksek bir meblağ karşılığı) çağırabiliyorlar. Daha da önemlisi Battle Pass ve açılan bütün kostüm ve silah boyaları *Warzone*'da da geçerliliğini koruyor. Ve de *Modern Warfare*'e sahip olmayan arkadaşlarınızla biraz *Warzone* takılmanın ödülü, sonrasında asıl oyunda kullanabileceğiniz Battle Pass puanları ve silah eklentileri.

Warzone şimdiden büyük ölçüde tuttu diyebiliriz. Bence Activision'ın battle royale kavramına yaklaşımı son derece doğru. Oyunun aksiyon dozajı çok iyi ve daha da önemlisi tamamen bedava. Artık beraber oynamak için arkadaşlarınızı 60 dolar harcamaya ikna etmeniz gerekmiyor. *Warzone* eğer yeni içeriklerle güncel tutulur ve geri bildirimlere göre desteklenirse bir *Fortnite* olamasa da en az *Apex Legends* kadar uzun ömürlü bir oyun olacaktır.



- Bitmeyen aksiyon
- Bolca ilginç mekanik
- Oyuncuyu hareket etmeye zorlayan sistem

−

- Silahlar dağ bayır sıkmak için tasarlanmamış
- İsimli alanlar harici harita çok boş

8



Son Karar

Battle royale nasıl yapılır dersi.

TÜR: Battle Royale | **YAPIM:** Infinity Ward | **DAĞITIM:** Activision | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** callofduty.fandom.com





Uzay madenciliği benden sorulur!

AVORION

Onun–bunun gemisi değil, benim gemim!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Sandbox gerçekten çok güzel bir oyun türü. Evet, sıradan bir aksiyon oyununda düşmanların hakkından gelmek de eğlenceli ama uzayın uçsuz bucaksız boşluğunda süzülüp giderken uzay korsanları tarafından yağmalanmaya değer bulunan o gemiyi kendinizin imal etmiş olması paha biçilemez.

Sandbox oyunlarda oldukça sık görülen bir konsept olarak uzay, aslında artık şaşılmaz bir forma girmiş oldu. Hele ki *Space Engineers* ve *Kerbal Space Program* gibi oldukça ikonik oyunlardan sonra bu türdeki oyunlara önyargıyla yaklaşmamak mümkün değil. Fakat *Avorion*, önyargıları yıkıp geçmenin ödülü olarak eğlenceli saatler sunuyor.

Yok öyle bol keseden malzeme!

Son zamanlarda oynadığım sandbox oyunlarında sınırsız materyale, sonsuz imkanlara o kadar alıştım ki yaptığım üretimlerde absürtlüğe kaçar oldum. Örneğin *Besiege*'de bir aracım uçsun diye 10-15 tane pervane koymaktan çekinmiyordum. Fakat *Avorion*'un yapısında "kaynak kullanımı" ilk göze çarpan elementlerden. Asteroid madenciliği yaparak elde ettiğiniz madenleri takas ederek ya da satarak yepyeni madenler elde etmek mümkün. Fakat üzülerek söylüyorum ki kaynakları temin etmek kolay olduğundan bu yapının pek de kısıtlayıcı olduğu söylenemez.

> **Gemi planlarınız emin ellerde**
>
> Gözünüzden bile sakındığınız nadide gemilerinizi kaybetmek çok kötü bir tecrübe olurdu. Her ne kadar onlar parçalansa da planları daima sizinle! Hem paylaşabilmek için hem de yedeğini alabilmeniz için bir uzay gemisi üzerinde çalıştığınızda planları otomatik olarak bilgisayar dizininize kaydediliyor.

Maden kasmak için devasa bir ekran süresi ayırmaya gerek olmaması iyi hoş da ne yazık ki bunun ortası bulunamamış. Hele ki rastgele yaratılan seed bereketli geldiyse oyun sürenizin 4. saatlerinde kaynağınız sınırsızmış gibi absürt tasarımlar yapmaya başlayabilirsiniz.

Koordinatları bilgisayara girdim kaptan

Sürekli farklı gemi tasarımları için sizi teşvik etmesi en sevdiğim yeri oldu *Averion*'un. Farklı uzay sektörlerine gitmek için daha güçlü gemiler, PvP yapmak için daha saldırı odaklı gemiler, madencilik yapabilmek için daha kapasitesi geniş gemiler derken uzunca bir tasarım ağına sahip oluyorsunuz.

Evren haritasını açıp farklı sektörlere gitmenin getirdiği keşif hissi çok eğlenceli. Bir süre sonra tek bir saldırıyla darmadağın olacak fakat hızı ve gücü nedeniyle menzili çok yüksek olan bir gemiyle birlikte sadece sağı solu dolaştığımı hatırlıyorum. Aslında sektörler arasında radikal oynanış farkları yok fakat oradaki maden çeşitliliğini görmek, istasyonlardan alışveriş yapabilmek de oldukça yeterli.

Bir ittifaktan daha iyi olan şey nedir?

Tabii ki de iki- yok yok bir sürü ittifak! Oyun çevrimiçi oynanabilirliğini inanılmaz derecede yüksek seviyelerde tutmayı başarıyor. LAN olarak da çevrimiçi olarak da co-op oynamak mümkün.

Eğer gemi inşası ilginizi çekmiyor fakat bu tip uzay savaşlarına, gezilerine girişmek istiyorsanız oyunun Steam Atölye desteği de mevcut. Böylelikle sandbox elementlerini es geçebilirsiniz. Söylememe gerek yok, tabii ki eğlenceli olan sahada kendi geminizle bulunmanız olacaktır. Ve artık bana da uzay maceranızda bol şans dilemek düşecektir!



+
- Keşif hissi
- Gemi tasarlamaya teşvik eden yapı
- Steam Atölye desteği
- Çok geniş çevrimiçi çeşitlilik
- Topluluk çevirisi olsa da Türkçe!

–
- Kaynak yönetimi varla yok arası
- Tasarım ekranındaki kamera konforsuz
- Öğretici bölümde ağırlıklı olmak üzere bug'lar
- Arayüzü sindirmek zaman alıyor

8



Son Karar

Tamamen uzay gemisine odaklı bir uzay oyunu arayanlar için ideal.

TÜR: Sandbox | **YAPIM / DAĞITIM:** Boxelware | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: avorion.gamepedia.com

MURDER BY NUMBERS

Bu rakamları gözüm bir yerden ısırıyor

ESER GÜVEN

Küçükken acayip bir bulmaca hastasıydım. Sadece otobüste şehirlerarası yolculukta değil, evde otururken, tatilde pineklerken bile bulmaca çözmeyi sever, özellikle de mantık bulmacalarına bayılırdım. En sevdiklerimden biri de kare karalamacaydı (picross). Izgara şeklinde bir alan, solda ve yukarıda o alanlarda kaç tane karenin karalı olması gerektiğini gösteren sayılar... Mutlaka bir yerlerde denk gelmişsinizdir siz de bu türe.

Murder by Numbers da tamamen bu bulmacalar üzerine kurulmuş bir oyun işte. Oyunda tek yaptığımız irili ufaklı kare karalamaca bulmacaları çözmek ve arada da görsel roman şeklindeki kısımlara katlanmak.

1996 yılında Los Angeles'tayız, bir dedektiflik dizisinde oynayan Honor Mizrahi'yi canlandırıyoruz. Patronumuz bizi kovuyor ve hemen ardından ölü bulunuyor; biz de kendimizi çözmemiz gereken bir cinayetin ortasında buluyoruz haliyle. Bize yardımcı olansa Scout ismindeki bir robot. Çok da esprisi olmayan bir hikâye yani.

İtirazım var

Bu tür oyunlarda görmeye alışık olduğumuz tarzda acayip renkli grafiklere sahip bir oyun *Murder by Numbers* ve daha ilk andan itibaren ben sanki bu tarzı bir yerde görmüştüm diye düşünüyorsunuz. Tabii ya! *Phoenix Wright* değil mi bu?! Yakın çekim karakter çizimleri, mimikler, abartılı hareket ve tepkiler tamamen *Phoenix Wright* esintili. Bu da yetmiyormuş gibi diyaloglar sırasında zırt pırt yine *Phoenix Wright* stili ekranı sallayan ünlemler, sanki bir "OBJECTION!!" demişçesine arkada çalan o uyarı sesi falan bildiğiniz arak yani :) Hatta şüpheye düşüp geliştirici ekibin *PW* serisiyle bir alakası var mı diye baktım ama tek ortak yan bestecinin Masakazu Sugimori olması.

Rorschach görse gurur duyardı

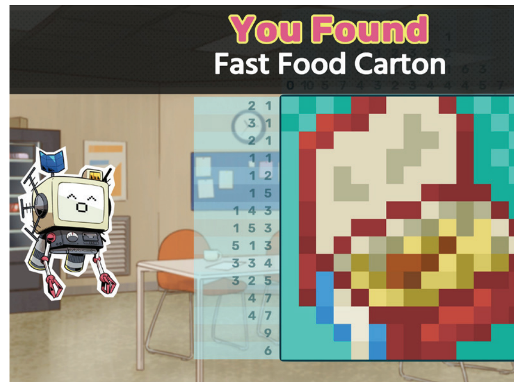
Bulmacalarıyla öne çıkması lazım olan bir oyunun iyi bulmacalar seçmiş olmasını beklerdim ama bunların çoğu vasat. Bu bulmaca türünde önemli olan tek şey sayılara göre ızgarayı doldurmak değildir, çözdükçe piksel art şeklinde ne çizdiğinizi de anlarsınız. Yani atıyorum bulmaca sonucu bir filse baktığınızda bir fil görürsünüz. Bu oyundaysa siyah beyaz çözdüğümüz piksel bulmaca, sonunda renkleniyor ve güya çizdiğimiz objeyi gösteriyor. Ancak bulmacayı çözerken "aa meğer bir cinayet dosyası çiziyormuşum" diye düşünemiyorsunuz, çünkü zaten iyice zoom yapılarak pikselleştirilmiş çizimin kendisi bile dosyaya benzemiyor.

Hikâye de pek sarmayınca sadece bulmaca çözmek için oynamaya devam ettim ama belki de bu tür bulmacalarda çok zor olanlara alıştığım için genel anlamda beni keyifli biçimde zorlayan bir şeylere de denk gelmedim. Hal böyle olunca da görsel roman kısımlarını uf puf diyerek geçmek bile angarya gibi gelmeye başladı.

Yine de önyargımı bir kenara bırakacağım. Bu tür görsel roman sevenler bence tarzına bayılacaktır oyunun. Ya da bana kolay gelen bulmacalar bir başkasının tam ağzına layık olabilir. Bana aradığımı veremedi diye haince puan kırmayacağım ama öyle çok da ahım şahım bir şey beklemeyin yani.

Ne iyi bir bulmaca oyunu ne iyi bir görsel roman. Ama bu iyi bir füzyon.





Evet bu resimdeki bir fast food kartonu. Valla!



- Karakter tasarımları ve grafikleri
- Scout'la etkileşimler ve kendisinin karakter gelişimi
- Bolca kare karalamaca bulmacası var

−

- Bulmaca zorluğu ortalama seviyede
- Çizdiğiniz şeyin ne olduğunu asla anlamıyorsunuz
- Phoenix Wright esintileri biraz abartı
- Müzikler hoş ama aşırı derecede tekrar ediyor

6



Son Karar

Derdiniz bu tür bulmacalarsa çok daha kaliteli Picross oyunları var. Ama ben görsel roman da severim diyorsanız ikisini gayet güzel harmanlamış bir oyun Murder by Numbers.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Mediatonic | **DAĞITIM:** The Irregular Corporation | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 15 dolar (Nintendo eShop)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-150-numbers

NIOH 仁王 2

Kiraz çiçekleri kana bulanırken

Yazı Eren Eryürekli

İlk izlediğim dövüş sanatları filmi aslında Japon değil Çin yapımıydı. Kolsuz Kahramanın Dönüşü gibi bir ismi vardı ve ben o ufak yaşlarımda oraya buraya uçan, gözün görebildiğinden daha hızlı dövüşen ve acayip kıyafetli insanlardan epey etkilendiğimi hatırlarım. Sonra sonra Japon-Çin ayrımlarını daha iyi yapabildiğimdeyse özellikle Japon samuraylarına düşkünlüğüm artmıştı. Dolayısıyla *Nioh*'tur, *Sekiro*'dur, *Onimusha*'dır (yolda olan *Ghost of Tsushima*'dır), katanayla onu bunun artistik şekillerde harcadığımız oyunlardan müthiş zevk almam gayet doğal. İlkini keyifle oynadığım *Nioh*'un devamı da iki adım ileri bir adım geri düsturuyla teşrif ediyor ortamlara ve ben yine soğuk çeliğin parlaklığına pis düşüyorum. Bari eve bir katana alıp duvara falan asayım.



Yeni Guardian Spirit'lerin tasarımları muhteşem.

Sunumsuz yakalanmamış

Nioh 2'yi açar açmaz kendini belli eden ilk şey oyunun sinematik ve sunum kalitesinin bariz olarak yükseldiği gerçeği, yüz animasyonları atmosferik kamera hareketleri ve bol detaylı modellenmiş karakterler ekranı bir anda şenlendirince insanın da oyun oynama şevki kabarıyor doğal olarak. İlk oyunda William karakteriyle oynamış, bizi bu yabancı diyarlara getiren Maria isimli bir kadının izini sürerken kendimizi Japon derebeylerinin savaşının içinde bulmuştuk. İkinci oyun filmi geriye sararak bu çatışmaların zirvede olduğu Nobunaga Hanedanlığı'nın yükseliş dönemine götürüyor bizi. Bu sefer en küçük detayını (ki küçük derken kirpik uzunluğuna kadar

Silahlar

SWORD: Bildiğiniz akmaz kokmaz katana. Her tür duruma karşı bir hareketi var denebilir. Bazı özel hareketleri keşmekeş esnasında yapmak pek mümkün olmasa da özellikle düello görevlerinde çok işe yaradıkları kesin. High stance'deki dikine vuruşlar özellikle ölümcül. *(Bonusları: Heart B+, Strenght C, Skill C)*

DUAL SWORD: Daha çok Ninja gibi uçar kaçar oynamak istiyorsanız tercih edebileceğiniz çift hançer hızı sayesinde rakiplere nefes aldırmıyor desem yeridir. Ayrıca rakibe bir status dezavantajı koymak için de idealler. *(Bonusları: Heart C+, Strenght D+, Skill B+)*

SPEAR: Oyunda en çok kullandığım silah olan mızrağın mesafe avantajı ortam kalabalıklaştığında epey işe yarıyor. Yine özellikle mid stance'deyken Revenant ve insan düşmanları bir güzel şişleyebilirsiniz. Low stance'in dans eder gibi kombo dizmesini izlemekse acayip bir zevk. Defansif oynayanlar buyursun. *(Bonusları: Constitution B+, Strenght C, Skill C)*

AXE: Şöyle kodumu oturtan bir silah istiyorsanız baltadan vazgeçmeyin derim. Tabii ona eşlik eden sağlam bir zırha da sahip olmanız gerekecek yoksa harcanırsınız. Ha ama vurduğu yerden de ses getiren bir silah bu, ona göre seçiniz. *(Bonusları: Stamina B+, Strenght D+, Courage C+)*

KUSARIGAMA: Zincirli bir orağa benzeyen bu silah stance'inize göre uzun, orta ve yakın mesafede iş görebiliyor.

Özellikle duruşlar arasında sürekli geçiş yaparak oynadığınızda iş yapan oldukça teknik bir silah kendisi. Oyuna onunla başlamak biraz zorlayacaktır. *(Bonusları: Dexterity B+, Strenght D+, Skill C)*

ODACHI: Mızrağın daha haşmetlisi diyebileceğim Odachi korunulamayan atakları olması sebebiyle özellikle ikili düellolarda tercih sebebi olabilir. Mesafesi ve saldırı gücü epey yüksek olmasından sebep kullanması biraz ağır olsa da hasar sayıları yükseldikçe keyfiniz yerine gelecektir. *(Bonusları: Heart C, Strenght B+, Stamina C)*

TONFA: Tüm silahlar içinde mesafesi en düşük silah tonfa ve iki elinizdeki sopalar gibi çalışıyorlar. Müthiş hızlı kombolarını dizerek rakibin üstüne üstüne gidebildiğiniz oyun stili elbette biraz riskli ama en iyi defans ataktır bazen. *(Bonusları: Constitution C+, Dexterirty D+, Courage B+)*

HATCHETS: Çift ufak baltayla ölüm saçtığınız bu silahı diğer ikili silahlardan ayıran en büyük özellik güçlü atak tuşuna (üçgen) basılı tutarak balataları fırlatabiliyor oluşunuz. Özellikle rakibin dengesini bozmak için çok faydalı bu özellik sayesinde dişli rakipleri uzakta tutabilirsiniz. *(Bonusları: Skill B+, Magic D+, Courage C+)*

SWITCHGLAVIE: Yeni silahlardan switchglavie bayağı değişik bir cihaz ve her stance'de farklı kullanım şekilleri var, düşükte hızlı, ortada mızrak gibi çalışırken yüksekte de baltamsı hareketleri var. Yani bir alana 3 bedava gibi bir durum mevcut. *(Bonusları: Constitution C, Skill C, Magic B+)*





ayarlamaktan bahsediyorum) bizim belirlediğimiz kendi karakterimizle oynuyoruz ve nihayet yaptığım tip ara sinematiklerde de bir şeye benziyor. Neyse biz yarı Yokai yarı insanız ve ilk oyunda William'ın kullanamadığı pek çok yetenekle donanmış durumdayız.

Nioh, Dark Souls ve *Diablo* karışımı bir oyun yapısına sahipti ama taktiksel dövüş sisteminin *Onimusha* ve *Bloodborne* gibi yapımlara da göz kırptığı bir gerçek. Yarı Yokai oluşumuzdan sebep ilk oyunda emrimize giren Guardian Spirit'lerden daha fazla faydalanabiliyoruz, hatta yeri geldiğinde Yokai Shift yapıp kısa süreliğine bir Yokai formuna bürünmek de yapabildiklerimizden birisi. Bu yenilik başka çok sevdiğim bir özelliği de beraberinde getirmiş; öldürdüğümüz Yokai'ler kimi zaman arkalarında ruhlarını bırakıyorlar ve biz bu özleri Guardian Spirit'imize bir mücevher gibi takabiliyoruz. Taktığımızda da belli bir atak ve defans bonusumuz, dövüş esnasında kullanabileceğimiz özel hareketlerimiz oluyor. İlk oyunun zaten epey derin olan karakter geliştirme yapısı bu eklemelerle iyice coşup bambaşka alemlere gitmiş ve *Nioh 2*'nin kendine has karakterini epeyce netleştirmiş. Hani sorsalar derim ki; "*Nioh Nioh*'a benzer, başka oyunlardan şöyle şöyle farkları vardır, kıyası da pek mümkün değildir". Bu öznellik hali oyuna eklenen 2 yeni silahla daha bir pekişmiş, Hatchets ve Switchglaive birbirinden bambaşka silahlar ve kullanımları da o anki duruşunuza (stance) göre hayli değişiklik gösteriyor. Buna ilk oyundan gelen 7 diğer silahı da ekleyip korkunç ekipman çeşitliliğini de hesaba kattık mı çok rahatça milyonlara ulaşan sayılarda build'in emrimize amade olduğunu anlayabiliyorsunuz.

Ben buraları bir yerden hatırlıyorum ama...

Nioh'un mantığı düşmanın Ki'sini (siz ona stamina deyin) tüketip onu alaşağı etmekten geçiyor ve ilk oyunda mükemmel çalışan bu sistem yine yerli yerinde duruyor. Yerinde sayan bir diğer şeyse grafikler ve mekânlar. Hadi grafikleri anlarım performans düşmesin diye kısılmış olabilir ama mekânlar bu kadar mı aynı kalır abi. Yeni mekânların görsel ve tasarım olarak eskilerinden pek az farkı var, hatta bazı yan görevlerde birebir ilk oyundaki mekânlar tekrardan konmuş. Bu da oyunun ismindeki o *2*'nin nezdimde 1,5 gibi algılanmasına yol açıyor ister istemez. Yani sunumunu güzelleştirmiş, sistemleri derinleştirmişsin, o kadar zırh silah eklemişsin ama ortamlar aynı. E haliyle zaman zaman sıkıldığım oldu benzer yerleri tavaf etmekten.

Neyse ki ilk oyunun zayıf karınlarından biri olan düşman çeşitsizliği üzerine ekip iyi kafa yorup emek harcamış. Bence müthiş de olmuş, oyunun normal akışında en sonlara gelene kadar halen farklı düşman çıkıp duruyor olması bir yana boss savaşları da efsane güzellikteler. İlk oyunun daha en başında bize kök söktüren Onryoki gibi bu sefer de ikinci boss Enenra sıkı zorluyor insanı. Aralarda bolca insan rakiple de uğraşıyoruz (ki teke tek düello görevleri epey zevkli) ama savaşların parladığı anlar hep Gyuki, Kasha ve Ryomen Sukuna gibi Yokai boss'lara denk düşüyor. Bir diğer güzel nokta bu boss'ların ruhlarını da ele geçirip özel hareketlerini kullanabiliyor oluşumuz hani "gotta catch 'em all!" kafasına da giriyor insan ister istemez. Aynı şey yine yan görevlerde karşımıza çıkan Guardian Spirit'ler için de geçerli.

İpuçları

- Omnyo Magic ve Jutsu'ların işlevleri de bu sefer gelişip güzelleşmiş, stat puanlarınızı dağıtırken Dexterity ve Magic'e 10 puan vermeyi ciddi olarak düşünün derim, sırf büyü ve Jutsu üzerinden yürüyen bir karakter de yaratabilirsiniz tabii.
- Menzilli silahlar bu sefer daha çok işe yarıyor ve alana girdiğinizde ilk önce uzaktan menzilli düşmanları öldürmek hayat kurtarıcı.
- Kodama mabetlerindeki Kodama Bazaar'lardan Ochoko Cup, elixir ve menzilli silah cephanesi alabilmek mümkün, gereksiz farm yapmazsınız.
- Her düşen Yokai Spirit farklı özelliklerle geliyor, Soul Fusion yaparken özelliği daha çok işinize yarayanı seçin.
- Başka oyuncuların mavi renkteki mezarlarından onları yardıma çağırabiliyorsunuz. Hiç çekinmeyin basın Ochoko Cup'ları.
- Sarı, mavi hatta beyaz renk eşyaları hemen elden çıkarmayın kimisi o an için mor eşyalardan daha faydalı olabilir.
- Ki Pulse'a erkenden eliniz alışsın, R1 tuşundaki bu hareket mini Yokai düzlemlerini ortadan kaldırmanızı sağlarken Ki'niz de yenileniyor.
- Burst Counter'ların zamanlaması her form için farklı farklı. Brutal'de bir atak gibiyken Feral'de defansif bir zamanlama gerekiyor.
- Book of Reincarnation sayesinde tüm stat puanlarınızı yeniden dağıtabilir, Summoner's Candle'la öldüğünüz yerde kalan Amrita'nızı kayıpsız geri getirebilirsiniz.



Çok uğraştım ama tam istediğim gibi bir karakter yaratmayı başardım.

Sinematik anlatımın böylesine başarılı olmasını beklemiyorduk.





Üç gözlü kuzgundan sonra üç gözlü baykuş belasını sarmışlar başımıza.



Bu yan görevlerde sağda solda kalmış karakterlerin öykülerine de daha bir vakıf oluyorsunuz. Tabii şu da var ki öyküyü önemsemeniz Japon tarihine ilgilinizle de bağlantılı, misal sitemizdeki incelemeyi yazan Onur bu kısımları pek ilginç bulmazken ben Hut kısmından ulaşabildiğimiz karakter özetlerini zevkle okudum. Ama sırf ara sinematiklerin güzelliği için bile hikâye takip edilesi zaten.

Neden samuraylık

İlk oyunun yapımı 14 yıl sürmüştü. İkinci oyun hazır temelin üzerine inşa edildiği için bu kadar hızlı karşımıza çıkabildi ama yukarıda bahsettiğim eski malzemeleri fazlasıyla kullanmasından dolayı kendisinin çok taze bir his vermediği de aşikâr. Dolayısıyla *Nioh 2*'nin dev bir genişleme paketi gibi olduğu hissini bir türlü üzerimden atamadım ne yalan söyleyeyim. Yani ilk oyunun özellikle de endgame'ine sağlam zaman gömdüyseniz burada da aynı grind'ı yeniden yapacaksınız ki ilk oyunun DLC'leriyle gelen Abbys modu şimdilik yok. Eminim ileride çıkacak olan DLC'lerle eklenecektir ama ne gerek var yani kesmeye, koy dursun işte millet sevaplansın.

İnsan düşmanlar oldukça dayanıksız ve kolay ölüyorlar, Yokai'lerse daha dayanıklı. Bu durumda insanların sizi daha bir markaja alarak daha zekice hamleler yapmasını beklersiniz ama nafile. Karşınıza çıkan Yokai'ler kesinlikle daha güçlüler ve daha taktiksel oynuyorlar. İnsanlar canı ne olursa olsun bar fedaisi gibi üzerinize atılırken Yokai'ler canları azaldığında geri çekilip size ıska geçirtecek ilginç hamleler yapabiliyorlar, yani yapay zekâ güzel ayarlanmış. Nişanları ilk oyuna göre çok daha iyi ve verdikleri hasarlar cidden ürkütücü. 120. seviye olmuşum misal, halen tırıs tırıs ilerlemem gerekiyor çünkü 2-3 düşmanla aynı anda uğraşmaya çalışmak pek de mantıklı değil. Olabildiğince teker teker almaya çalışın derim çünkü hiç acımaları yok. Bu noktada gözüme takılan bir eksiklikse ekran dışından gelen darbelerden çok ölmem oldu, pek çok oyunda ekran dışından gelen saldırılar bir belirteçle gösterilirken *Nioh 2*'de bunun olmayışı biraz oyun keyfinizi kaçırabilir, aynı şekilde sağa sola hızla kaçarken görmediğiniz bir yarığa düşmek, duvarlara sıkışmak da oldukça can sıkıcı.

İlk oyunda nadiren karşımıza çıkan Dark Realm kısımları burada oyuna daha bir entegre edilmiş durumda. Öyle ki bazı alanlar normal durumda bile Dark Realm etkisinde ve bunu yaratan Yokai'yi öldürmedikçe de bu etki geçmiyor. Peki, nedir bu Dark Realm? Yokai'lerin diyarı diyebiliriz buraya ve zaman zaman bizim dünyamızla kesişen boyuta biz de yarı Yokai olduğumuz için nüfuz edebiliyoruz. Burada öncelikle düşmanlar daha güçlü, bizim Ki'miz daha yavaş doluyor ama Yokai Shift formumuz da daha hasar verici. Benim sık uyguladığım bir taktik hızla buranın işgalci Yokai'sine ulaşıp kesmek oldu ama bunun için sağlam depar ve sıyrılma becerisi gerekiyor, yani ölüm riski yüksek. Dolayısıyla bu tarz topuk topuk işlerine girişmeden evvel minik mabetlerde amrita'nızı (yaratıkları öldürdükçe veya spirit stone'lardan kazanılan kaynak) harcayıp sonra kafa rahat şekilde devam ediniz, cengaverliğin sonu genelde ölüm oluyor çünkü. Oyun boyunca kazandığınız paraları da oyun sonu kısmında Blacksmith'te bolca ezeceğinizi de belirtmek gerek.

Dipsiz çukur isteriz

Tüm her şey olup bittikten sonra ilk oyundaki gibi yeşil renkli eşyalar düşmeye başlıyor ve bunu kırmızı eşyalar takip ediyor. Yani eşya çılgınlığının sonu yok ve özellikle Abbys modu geldiğinde çok rahat 250-300 saat gömebileceğiniz bir yapıya bürünecek oyun. Ha ama şimdiden başlayayım, hikâyeyi görüp grind batağına düşeyim diyorsanız o da mümkün. İlk oyunda olduğu gibi bunun da bir toplama versiyonu gelir PC'ye zaten ama PS4 sahiplerinin de oyunun bu halinden epey zevk alacağına eminim. Dolayısıyla kesişe devam.

+

- Sinematik ve öykü anlatımı başarılı
- Yeni eklenen düşmanlar
- Yokai Shift ve Burst özellikleri
- Artan Guardian Spirit sayısı ve soul core sistemi
- Düşman yapay zekâsı daha iyi
- Grind'ın dibi yok
- Karakter yaratma seçenekleri çok detaylı
- Diğer oyuncuları dost ya da düşman olarak çağırabilmek
- Arka plandaki karakterlerin hikâyelerine eğilmişler bu sefer
- İlk oyunla olan organik bağlar

–

- Harita ve bazı bölüm içi müzikler fazla tekrar ediyor
- Mekânlarda çeşitlilik içler acısı
- Abbys modu ya da benzeri çıkışta konulmamış
- Ekran dışı etmenler yüzünde fazla ölüm yaşanıyor
- Bazı ana görevler gereksiz uzun

8+



Son Karar

İlk oyunun üstüne yeterince yenilikle gelen yapım kendine has özelliklerini iyice bileyerek benzersiz bir aksiyon deneyimi yaşatıyor.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 429 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** nioh2.wiki.fextralife.com



Karakter tasarımları çok çok abartılı ve bu harika bir şey!







BLEEDING EDGE

Overwatch çakm– HAYIR DEĞİL!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Ben çok sıkıldım artık bu "x oyunu çakması" muhabbetinden. Tamam *LoL*'ü yapan ekip aslında *DotA*'nın gelişiminde de katkıda bulunanlardan oluştuğundan bu geyik sadece geyikle kalıyordu. Şakalar, espriler yapılır; gülünür ve devam edilirdi. Fakat artık öyle olmadığı çok ciddi şekilde hissediliyor. *Overwatch* ilk kez görücüye çıktığında *"Team Fortress 2 çakması"* olmakla eleştirildi. Yani bu kocaman bir şaka olsa gerek, her takım bazlı FPS oyunu *TF2*'den mi çakmıştı?! Ardından *Paladins*, *Overwatch* çakması olduğu gerekçesiyle yerden yere vuruldu. Eğer eleştirmek için sağlam argümanlar sunulursa başım üstüne. Lakin "çakma" deyip işin içinden çıkmak basite kaçmak değil midir? Oyunlar aynı türden geliyorsa bu bir suç mudur?

Neden bu şikayetimi dile getirdiğimi tahmin ediyorsunuzdur. Çünkü başka bir "*Overwatch* çakması" kurbanı var karşımızda. Yani insanlar artık o kadar kestirip atar olmuş ki, *Bleeding Edge* bir FPS olmamasına rağmen sadece karakterlerin yetenek seti var diye, oyun takım bazlı bir taktiksellik istiyor diye çakma kelimesiyle anılıyor. Bu ne yazık ki *Bleeding Edge*'in güzelliğine de erişilebilirliğine de gölge düşürüyor.

Modifiye suç değil yaşam tarzı!

Oyunla alakalı hoşuma giden şeylerden biri "bu savaşçınız, arenanız da bu, savaşın hadi" şeklinde kestirip atmaması. Human Augement Systems'in yasa dışı yollarla hack'lenmesiyle birlikte sibernetik teknolojiler karaborsayla dünyanın her yerindedir. İnsanlar bu modifikasyonların gerçekten mükemmel mi yoksa etik olarak kötü bir şey mi olduğunu tartışadursun bir avuç kişi bu yeni yetenekleriyle birlikte bir tür "dövüş kulübü" kurmuştur. Onlar için bu aslında bir tür spor, bir tür eğlencedir. Aranan suçlular olsalar da dövüşmeyi sevdiklerinden asla durmayacaklardır!

Aslında bu "modifiye edilebilir insanlar" fikri oyunun birçok açıdan taşıyıcı sütunu. Hem atmosferin uçuk kaçık ve renkli olmasını sağlıyor, hem aykırı konseptlerde karakterlerin var olmasını sağlıyor, hem sonradan eklenecek olan karakterlere mantıklı bir sebep yaratıyor, hem de doğrudan oynanışa etki eden, mod adı verilen ekstra parçaları ve onların kullanılabilirliğini açıklamış oluyor.

Bayılırım yakın dövüşe

Bleeding Edge takım bazlı bir taktiksellik içerebilir, yetenek seti içeren karakterlere sahip olabilir fakat tüm bunlara rağmen oynanış olarak farklılaştığı nokta yakın dövüşe odaklanıyor oluşu. Uzak menzilli kahramanlar da var. Lakin oyun sizden nişan alıp mermilerinizi tutturmanızı talep etmiyor. Diğer kahramanların üzerine otomatik olarak kitlenen kameranız sayesinde siz kime saldıracağınızı seçiyorsunuz ve menzil dışında değilseniz düz vuruşlarınızı kaçırma gibi bir



durumla karşılaşmıyorsunuz. Bu yüzden *Bleeding Edge* için nişancı oyuncu demek pek mantıklı değil.

Yakın dövüşün getirmiş olduğu bir arada durma zorunluluğu ve mükemmel bir sayı olarak seçilmiş dörde dört karşılaşmalar sağolsun, oyunda aşırı bir kaos var. Nitekim oyun da kendini "ekibi toplayın, kaos yaratın" şeklinde tanıtıyor. Fakat bu "Yahu nerede ne oluyor?" gibi idrakı zor, eğlencesiz bir kaostan ziyade durağanlığı dışlayan, eğlenceli bir kaos. Bir diğer deyişle oyun oldukça keyifli ve bu keyfin ana nedeni kaosun bizzat kendisi. Mutlaka hareket halinde olmalı, uçmalı, kaçmalı, kaykayınıza binip gitmelisiniz. Fakat bunlar olurken bir takım olduğunuzu unutmamalısınız.

Tipik roller, sizin oynanış tarzınız

Kahramanlarımız çok temel üç sınıfa ayrılmış durumda: Saldırı, destek ve tank. Bu sınıfların ne yapacakları zaten malum ve *Bleeding Edge* de aslında sırtını buna dayıyor. Oyunun çoklu oyuncu modlarına sahip oyunların dünyasına yepyeni bir soluk katma amacı yok. Halihazırda kurulmuş olan düzene kendi yorumunu katmayı tercih etmiş. 5 adet saldırı, 3 adet destek, 3 adet tank olmak üzere 11 adet kahramanımız var. ABD'den Norveç'e, Rusya'dan Meksika'ya kadar geniş bir ülke yelpaze söz konusu. Teknik olarak kahramanlar can vermek, kanca atmak, sersemletmek, dondurmak gibi aşırı temel yeteneklere sahip olsalar da bunları kendi konseptleri çerçevesinde gerçekleştiriyorlar.

Yetenekler alışılagelmiş olabilir fakat oynanışınızı şekillendirmek tamamen sizin elinizde. Atölye adı verilen yerde kahramanlarınıza 3 adet mod takarak çeşitli dizilimler yapabilirsiniz. Örneğin benim kişisel favorim Buttercup'ın kanca yeteneğini sık sık kullanıyorum. Bu yeteneğin yeniden yüklenme süresini düşürmek, menzilini arttırmak benim için inanılmaz kritik. Fakat bir başkası için yavaşlatma yeteneği çok daha önem arz ettiği için o bambaşka modlar kullanabilir. Çeşitliliği arttıran bir element olarak modlar aslında keyifli olsa da şu an rakibimin modlarını göremediğim için ona göre bir oynanış sergileyemiyorum ki bu biraz sıkıntı yaratıyor.

Objektifleri yerine getirmek çok mühim

Bleeding Edge'de şu an için sadece iki adet oyun modu var: Hedef Kontrolü ve Güç Toplama. Hedef Kontrolü'nde A, B ve C bölgelerini ele geçirip elimizde tutmaya çalışmak, Güç Toplama'da Güç Hücrelerini toplayıp teslim noktalarına götürmek ana amaç olarak karşımıza çıkıyor. Çok rahat adapte olacağınız bu modlar eğlenceli ama az sayıdalar. Üstelik istediğimiz moda istediğimiz zaman giremiyoruz, maç atarken artık şansınıza hangisi geldiyse onu oynuyorsunuz.

Bleeding Edge birkaç kusuruna rağmen gerçekten güzel bir oyun. Eğer siz de benim gibi yakın dövüş odaklı bir oyunun özlemini çekiyorsanız kesinlikle bir şans vermelisiniz.

"Xbox Game Pass'de ben de varım" diyor

Bleeding Edge'e sıcak bakıyor fakat denemeden satın almak istemiyor musunuz? O zaman Xbox Game Pass üzerinden oyunu temin edebilirsiniz! Windows 10 bilgisayarlarınızda Microsoft'un mağazasına hesabınızla giriş yapıp daha önce satın almadıysanız 5,90 TL'ye Xbox Game Pass alabilir, 1 ay süre boyunca herhangi bir kısıtlama olmadan Bleeding Edge'i deneyimleyebilirsiniz.

Oyunun ömrünün uzun olup olmayacağı belli değil, şu an oyuncu varken girişmek en mantıklısı.



Yiyin birbirinizi ben uzaktan ateş edeceğim MUHAHAHAHA!



- Dinamik oynanış
- Modlar çeşitli dizilimler yapmaya imkân sağlıyor
- Karakterler şahsına münhasır
- Türkçe

—

- Oyun modları az ve seçilebilir değil
- Düşmanların kuşandığı modlar görünmüyor

8



Son Karar

Şu an içerik olarak kıt görünse de mekanikleri sağlam. Rekabetçi ve çoklu oyunculu oyunları sevenleri ekrana kilitleyecektir.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ninja Theory | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
DİJİTAL İNDİRME: 50 TL (Steam), 70 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** bleedingedge.fandom.com



Vilayet binasını kurtarma görevi, ilk oyunun ilk görevini hatırlatıyor.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 *WARLORDS OF NEW YORK*

Ajanların New York'a geri dönme zamanı

NOYAN AKATLI

Hızla yayılan bir virüs, farkında dahi olmadan kısa süre içinde çevrelerine hastalık bulaştıran, sürekli koşuşturma telâşından burunlarının dibini göremeyip, yarını bile düşünemeden hastalanıp en değerli şeylerini, yaşamlarını kaybeden insanlar, devletin tedbir almakta geç, biraz da aciz kalması... "Evde kal" çağrıları sonrası zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirdiğim şu olağanüstü günlerde, işte bu saydığım olayları, bir kısmı akılda kalmayı başaran bir hikâyeyle anlatan *The Division 2*'yi oynamak ister istemez anlamlı geldi bana. Ara sahne ve görevlerin yarım bıraktığı öyküyü tamamlayan telefon konuşması kayıtlarını, puslu görüntülü ECHO'ları dinler ve izlerken gerçek dünyadan gelen kötü haberlere, bilinçsizlik ve bencillikte inatla ısrar eden insan yığınlarına acı acı gülümsemeden de edemedim.

40. seviyede New York

Ek paketin merak uyandıran özelliklerine gelirsek, mekânımız ilk oyunun geçtiği yer olan New York şehri ve etrafımızda gene ilk oyundan hatırlayacağımız, bize destek ve köstek olan, yardımcı ve düşman karakterler var. Faye Lau, Rhodes, Rodriguez, ve virüs belasının (oyundaki) elebaşlarından Aaron Keener gibi. 30. seviyede bıraktığımız karakterimizi 40'a çıkarmak mümkün olduğu gibi, yeni karakter açıp, 30'dan başlayarak doğruca New York macerasına da atılabiliyoruz. Yeteneklerin çoğu açık geliyor, diğer dört yeteneğiyse son boss Keener'ın yardımcılarını temizledikçe kazanıyoruz. Zorluk seviyesi iyi ayarlanmış geldi, görevlerin dörtte üçünü tek başıma yapabilsem de, "bir dilim kek" tadında, doğru Türkçeyle çocuk oyuncağı gibi gelmedi çatışmaların en azından bir kısmı.

Ganimet hasreti

Tümsekler, içi su ve yosun dolu çukurlar ve etraftaki yeşillikle, ana oyundaki Washington daha doğal ve güzel görünüyordu ilk oyunun New York'una göre. Aynı şey ek paketin New York'u için de geçerli, *The Division*'daki yapay duran sokak ve caddelere kıyasla, daha canlı, insanın içine işleyen görüntü ve atmosferde çatışıyoruz çetelerle. Önemli ögelerden, düşman çeşitliliği, çatışma mekaniği ve yapay zekâda çok kayda değer değişiklikler yok ne yazık ki. Gene hapishane kaçkınları, "temizlikçiler" gibi önceki hikâyelerden tanıdık gruplarla, siperden sipere çarpışıyoruz. Virüs çetesinin ileri gelenlerinden aldığımız dört yetenekten ikisiyse yapışkan bombanın patlayıcı ve yakıcı çeşitleri. "Decoy", yani yanıltıcı görüntüyle klon gölgemizi üreten yeteneği kullanmaya ihtiyaç duymadım bile. Silah ve eşyalara da güç seviyesi atlama özelliği gelmiş, fena bir gelişme olmamış, kullandıkça iki-üç özellikte belli bir oranda artış oluyor. Ama belki kişisel tercihlerden olabilir, 35-36. seviyeye ulaşana kadar, ana oyundan kalma eşyalarla idare ettim, değiştirmeye değer bir loot düşmedi, tarzı "looter shooter" olan bir yapım için dikkat çekici bir eksi. Zaten bir yılda gelen dolu dolu içerikli ücretsiz güncellemeleri çabucak sıkılıp bırakmamın sebebi de kullanmaya değecek bir eşyanın kolay kolay düşmemesiydi. Özellikleri ve havalı görünümleri giderek artan eşya eklemek neden bu kadar zor bir iş olabilir, anlamak mümkün değil.

The Division serisinde gene anlamadığım ve hiç de sevmediğim bir özellik, sarı renkli rakiplerin tam anlamıyla mermi hatta el bombası süngeri olmaları, 300-400 mermi üzerine 5 el bombasıyla ancak yere serilen çete reisleri, atmosferdeki gerçeklik duygusunu zedeliyorlar, ek pakette de bu durum aynı şekilde bırakılmış ne yazık ki.

15 saat kadar yeni görev, bölüm sonu canavarı ve biraz da yetenek ve azıcık eşya sunan bir ek paket (veya ilâve içerik) olmuş diyebiliriz The Warlords of New York için. Etrafta biraz dolanıp telefon konuşması, ECHO hâtıraları gibi hikâye parçacıkları toplayarak, mini ve yan görevleri de temizleyerek güzel vakit geçirebilirsiniz. *Gears* serisi gibi sipere saklan - ateş et, şeklinde giden oyunlar size göreyse, başta *The Division 2*'yi bitirip sonra bir göz atabilirsiniz New York'un çete elebaşlarına.

7

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertainment | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 135 TL (Uplay, Epic), 139 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** thedivision.fandom.com



HIDDEN THROUGH TIME

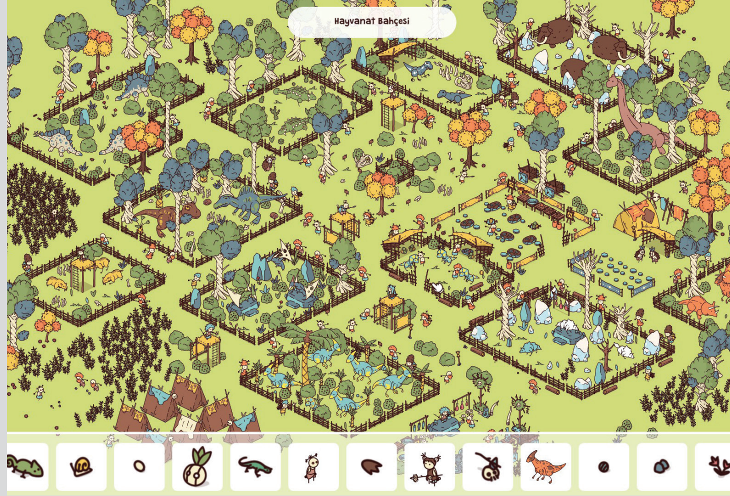
ios | and | sw | one | ps4 | osx | **win**

Arayan bulur

Gözlerinizi pörtleterek küçücük bir nesneyi ararken zamanın su gibi akmasını sağlayan oyunlar var ya, Hidden Through Time tam da onlardan. 2017 yılında piyasaya çıkan harikulade oyun Hidden Folks'un vasat bir klonu diyebilirim.

O oyuna çok benzer çizim tarzına renkleri eklemişler, formülün içinden etkileşimi çıkarmışlar. Özel isimlerden ve yerlerden oluşan haritalar yaratmak yerine de çağlar boyunca zamanı takip etmeye karar vermişler. Dinozorların arasında minik bir kertenkele arayarak başladığımız macera zaman çizelgesine göre Mısır'a, orta çağa, vs. gidiyor. Kısacası işin kolayına kaçmışlar. Üstüne bir de daha basit sesler ve sarmayan müzik de eklendiğinde biraz sıkıcı ama yine de oynanası bir oyun ortaya çıkmış. Kendi haritanızı oluşturup bulunmasını istediğiniz nesneleri belirleyebileceğiniz çevrimiçi modunuysa çok beğendim. Detaylı bir bulmaca yaratmaya üşensem de başkalarının hazırladığı tatlı ve esprili haritalarda oynamak çok zevkliydi.

İster ipuçlarını takip edip esprileri yakalayın ister kimileri gibi rastgele sağa sola tıklayarak sonuca varmaya çalışın, kafanızı dağıtacaktır. Bittiğinde ise "meh" deyip hayatınıza devam edeceksiniz. ■ **ARES**





- Tatlı espriler
- Renk paleti



- Bölümler genelde kolay
- Hızlı bitiyor

6

Son Karar

Kendine has bir karakteri yok ama bu basit türün fena olmayan bir temsilcisi.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** Crazy Monkey Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 15,50 TL (Steam), 22,50 TL (XBL), 36 TL (PSN), 8 dolar (Nintendo eShop)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz150-ht

RIMWORLD: ROYALTY

lin | osx | **win** **DLC**

Çöpçüler kralı olma yolunda bir ömür

Erken erişimden çıkması yüzyıllar alan, çıktığında da dibimi düşüren koloni simülatörü RimWorld, sessiz sedasız çıkan eklentisi Royalty'le tekrar göz kırpmaya başlayınca el atmak gerekti. Önden bahsini edeyim, Royalty'le çıkan, oyuna pek çok özellik ekleyen bir güncelleme var. Eklediklerinin en önemlisi menüdeki Quests sekmesi. Rastgele üretilen görevlerimize, bunların durumlarına, haritadaki yerlerine buradan bakıyoruz. Bu Royalty için özellikle önemli olan bir şey ancak mod yapımcıları için özellikle hayat kurtarıcı.

Royalty'nin esas olayı oyuna yüksek teknoloji ve nüfuz sahibi yepyeni bir fraksiyon ekliyor olması. Hatırlayacağınız üzere RimWorld'ün kendi fraksiyonları aynı bizimki gibi derbeder kolonilerdi, herkes kendi yağında kavruluyordu. Artık bir de imparatorluk fraksiyonu var ve epey yüksek teknoloji araç gerecin yanında bir de psişik özelliklere sahipler. Bu özelliklere ve teknolojiye sahip olmak için ilk seçeneğimiz kendilerini yağmalamak (ki askeri kuvvetleri yüksek olduğundan sonu hiç iyi bitmeyebiliyor). İkinci seçenek de kendileriyle iyi ilişkiler kurmak ki bu noktada da "Quests" sekmesi devreye giriyor. Sekmeden imparatorluk görevlerini kabul etme sorusuna onay vererek imparatorluktan 4-5 farklı çeşitte görev alabiliyoruz ve bu görevleri yaparak üyeleriyle ilişki kurup teknolojilerinden nemalanabiliyoruz. Bunun en büyük getirisi psişik özellikler ki bunlar epey çeşitli, kendi teknoloji ağaçlarına sahipler. İmparatorluk ile iyi ilişki kurmak aynı zamanda oyunu kazanmak için ikinci bir yol da açıyor.



Royalty sayıca fazla şey eklemiyor, oyunun müdavimleri için yapılmış. Oyunu öylesine oynuyorsanız çok da ilginizi çekmeyebilir. Ancak RimWorld'e ömür gömenlerdenseniz uzun vadede parasını rahatlıkla çıkaracaktır. ■ **ONUR**

7

Son Karar

RimWorld'ü bambaşka bir hale getirmiyor, ufak tefek ve mantıklı eklemeler yapıyor.

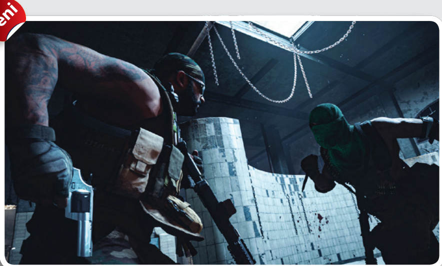
TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Ludeon Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-140-rw

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

EN VAKTİ BOL OLANLARIMIZIN VE EN ZENGİNLERİMİZİN BİLE BİR ŞEYLERİ ES GEÇİP O ES GEÇTİKLERİNİ OYNAYANLARI DELİ GİBİ KISKANDIĞI ENTERESAN ZAMANLARDAN GEÇİYORUZ.

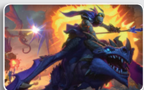
ÇOK OYUNCULU

Yeni

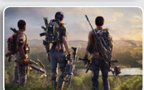


CALL OF DUTY: WARZONE
PC, PS4, X-ONE

Call of Duty'nin geçen yılki battle royale denemesi başarılıydı evet ama oyuncularla arasında 60 dolarlık dev bir bariyer vardı. Bu elimizdeki, temellerini yeni çıkan Modern Warfare'den alan Warzone'sa hem geçen yılkinin üstüne süper zekice eklemeler yapıyor hem Call of Duty hissini sonuna kadar koruyor hem de bedava!

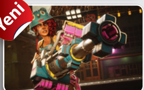


Hearthstone
PC
Yeni güncelleme Descent of Dragons çıktı ve sadece kart değil yeni oyun modu da getirdi.

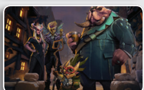


Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yeni DLC Warlords of New York da gelmişken oyuna dönmek için güzel bir zaman.

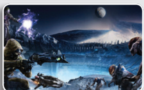
Yeni



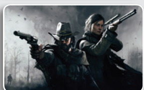
Bleeding Edge
PC, X-One
Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory çok farklı bir işe imza atıyor ve yine başarılı bir oyunla karşımıza çıkıyor.



Dota Underlords
PC
Erken erişimden pozitif yorumlar eşliğinde çıktı. Auto chess denemek isteyenler için ideal bir adres.



Destiny 2: Shadowkeep
PC, PS4, X-One
Ay'a geri döndüğümüz bu paket hem yeni hem eski oyunculara bir şeyler sunmaya çalışıyor.



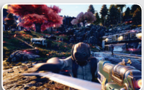
Hunt: Showdown
PC, PS4, X-One
Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



DISCO ELYSIUM
PC

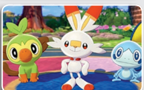
Planescape: Torment'in yanına gönül rahatlığıyla koyabileceğimiz bir oyun! İster işinizi layığıyla yapıp suçları çözün, ister işinize boşverip, rüşvet alıp, kendinizi alkole verin... Kimi isterseniz sorguya çekin, bu sırada beyninizin farklı bölgeleri de sizi sorguya çeksin! Eğer bolca okumaya karşı değilseniz Disco Elysium'u kesinlikle oynayın.



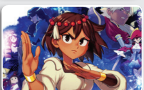
The Outer Worlds
PC, PS4, X-One
RYO uzmanı Obsidian'dan herkese sataşıp, bir yandan da yolsuzluk çözümleyeceğiniz bir bilimkurgu.



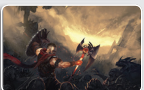
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore
Switch
Shin Megami Tensei ve Fire Emblem'i bir araya getiren keyifli bir JRYO. Serilere ilgisi olanlar kaçırmayacaktır.



Pokémon Sword & Shield
Switch
Serinin büyük ekrana geçişi (Let's Go'ları saymayın) beklediğimiz devrimsellikte olmadı da yine Pokémon bu be!

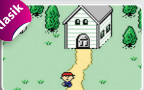


Indivisible
PC, PS4, X-One
Çok boyutlu, Uzak Doğu efsanelerinden esinlenen hikayesiyle yılın başarılı bağımsızlarından.



Wolcen: Lords of Mayhem
PC
Diablo kolay geliyor, Path of Exile zor geliyorsa; biraz da daha görselliği yüksek bir aksiyon/RYO arıyorsanız...

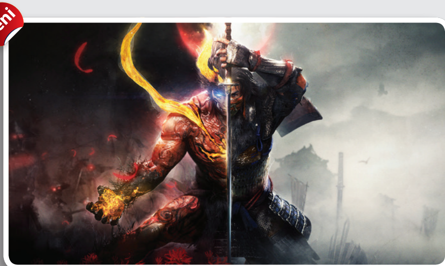
Klasik



Mother
NES, GBA, Wii U
Bizim okurlar arasında şaşırtıcı derecede çok sevilen bir JRYO klasiği.

AKSİYON

Yeni

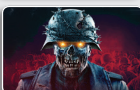


NIOH 2
PS4

Neredeyse tek sorunu mekânlarının fazla kendini tekrar etmesi. Onun dışında taş gibi bir oynanış, hiç beklemeyeceğiniz derecede üst düzey bir sinematik hikâye anlatımı, coşmuş bir düşman çeşitliliği, ağzınızı açık bırakacak boss'lar, sonsuza doğru uzanan bir eşya toplama çılgınlığı... Ve evet, bu da dana gibi zor.



Death Stranding
PS4
Death Stranding gerçekten harika bir tecrübe ama sağa sola kargo taşımak da herkeslik değil, o da kesin.



Zombie Army 4: Dead War
PC, PS4, X-One
1940'lar, Nazilere karşı savaşma falan... Ama Naziler de zombi, Hitler de zombi, her şey zombi!

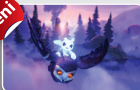


Star Wars Jedi: Fallen Order
PC, PS4, X-One
Order 66'ten son anda kaçan bir Padawan olarak Jedi'ları yeniden bir araya getirme peşindeyiz. Özlenen SW oyunu.



Dragon Ball Z: Kakarot
PC, PS4, X-One
Orijinal seslendirme ve ses efektleriyle bildiğiniz Dragon Ball dünyasında savaş dövüş mü? Ben varım!

Yeni



Ori and the Will of the Wisps
PC, X-One
Ori'nin dünyasının içinde bulunmak, o müziklerle birlikte oradan oraya koşmak cidden çok güzel, çok başka bir his.

Klasik



Super Meat Boy
PC, PS4, Switch, 360, Wii U, Vita
Devamını beklemekten helak olduysanız açın eskisini bir daha oynayın, biraz daha helak olun!

Morallerimizi yerine getirecek, mutluluk veren, bulup oynaması kolay birkaç oyun önerin, kuruduk.

1. *Tales from the Borderlands, "yürekleri ısıtıyor" demek istemiyorum ama cuk oturuyor maalesef. - ONUR*
2. *Ben keyiflenmek istediğimde açıp açıp Patapon oynuyorum, pata pata pata pon sesleri insanın beynini yatıştırıyor vallahi. - ESER*
3. *Bir arkadaşınızla birlikte Kirby's Epic Yarn oynayın. Pamuk gibi olursunuz yeminle. - EMRE S.*
4. *Gezmeli dolaşmalı, stressiz her oyun olur aslında. Mesela No Man's Sky. - SERPİL*
5. *Buraya Animal Crossing dışında bir cevap verilebiliyor mu? - SABRİ*

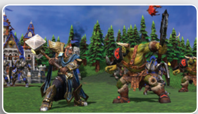
Evde vakti nasıl geçiriyorsunuz diyeceğim ama çoğunuzun "evci" olduğunu da biliyorum. Yine de nasıl?

1. *Eski seri filmleri tekrar izlemek isteyip yapamıyordum, bu ay hepsini izliyorum. Matrix'ler, LotR'lar, Batman'ler... - SERPİL*
2. *Şu saatte çıkmam lazım yetişmez gibi bahaneler bitince hayatımda ilk kez bu kadar düzenli spora başladım, nazar değmesin. - MUTLU*
3. *Uzaktan eğitim sistemine giriş yapıyorum... Sistem çöküyor... Sistem bana bakıyor, ben ona... - CEVDET*
4. *"Bugün o çeviri bitecek!" diye başlayıp tüm gün oyun oynayarak :P - M. İHSAN*
5. *Maket yapayım, şu devreyi kurcalayayım, boncuk dizeyim diye düşünüp hiçbirini yapmayarak, yine oyun, dizi ve yemek ekseninde. - ESER*

Bu ay en çok ne oynamışsınız? Sebebiyle birlikte yazarsanız süper olur.

1. *Pillars of Eternity 2. DLC'lere bir türlü girişememiştim, fırsat bilip Turn-Based modla baştan başladım. - CAN*
2. *54 saat The Longing oynamışım, yuh bana! Ama Shade'i mağarasında yalnız bırakmaya kıyamadım, ne yapayım? - ESER*
3. *Utanarak ve ağlayarak söylüyorum ki League of Legends. Çok zaman yiyor ÇOOOK. - FURKAN*
4. *Kendi oynadıklarımın yanında Tuğbek'in oyununu da izlediğim için Half-Life: Alyx. - SERPİL*
5. *Tekken 7. Malum sunucular hiç bu kadar dolu olmamıştı. Sonunda farklı rakiplerle eşleşebiliyorum. - CEVDET*

STRATEJİ



Warcraft 3: Reforged
PC
Bu hiç beklediğimiz oyuna benzemiyor. Hayır, Blizzard'ın söylediği oyuna da benzemiyor. Bu ne olmuş böyle ya... Garson! Çiğ bu kardeşim!



Planet Zoo: Arctic Park (DLC)
PC
4 yeni hayvan ve 200'den fazla yeni dekorasyonla şimdi Kuzey Kutbu havasını kendi hayvanat bahçenize taşıyabileceksiniz.



Frostpunk: The Last Autumn (DLC)
PC, PS4, X-One
Ana oyunun öncesinde gerçekleşen olayları konu alan DLC, Frostpunk evrenini genişletiyor.

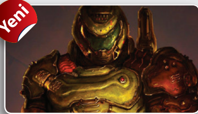


Through The Darkest Of Times
PC
Sene 1933. Nazi Almanyası'nda bir direniş örgütü sizin elinize bakıyor. Amacınız ayaklanmak ve tabii ki, yakalanmamak!

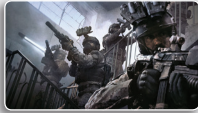


Praetorians HD Remaster
PC, PS4, X-One
Sezar'ın Galya, İngiltere ve Parthia'daki savaşlarını ve İç Savaş'ı konu alan, Roma Devleti'ni ellerinize bırakan efsane strateji. Şimdi HD.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Call of Duty: Modern Warfare
PC, PS4, X-One
Eski MW'leri sevenler, o tadı arayanlar aradıklarını sonuna kadar bulacak. Fazlasını isteyenlerin durumuysa biraz karışık.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.

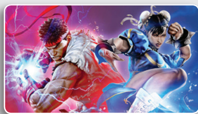


Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!



Halo: The Master Chief Edition
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Street Fighter V: Champions Edition
PC, PS4
SFV en başta olması gereken haline geç de olsa, güç de olsa kavuştu.



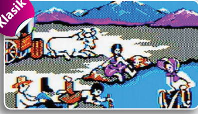
Besiege
PC
Erken erişimdeyken bir ara inanılmaz popüler olan Besiege bu süreci son derece verimli geçirdi ve tam sürüm hali her açıdan harika.



ETS 2: Road To The Black Sea
PC
Artık Türkiye, Romanya ve Bulgaristan'da da direksiyon sallayabileceğiniz bu DLC gerçekten hakkı verilerek yapılmış.

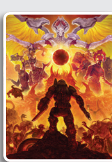


Football Manager 2020
PC
FM bu menajerlik işini nasıl yapacağını iyi biliyor zaten, bir iki ufak dokunuşla hayranlarını yeniden tavlamayı başarıyor.

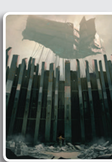


The Oregon Trail
Apple II, DOS
ABD tarihinde çok önemli bir yeri olan bir ticaret yolu The Oregon Trail. Zamanında okullarda falan çok oynatılmış bu oyun da.

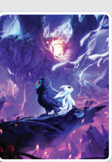
AYIN ALTIN OYUNLARI



DOOM: ETERNAL



HALF-LIFE: ALYX



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Ay başından bildiriyoruz, yangının tam ortasındayız! Mart'taki oyunlar pişirdi, Nisan ortasında köz isteyince bizi getirecekler!

Nisan '20	
Resident Evil 3	3 Nisan
In Other Waters	3 Nisan
Disaster Report 4 Plus: Summer Memories	7 Nisan
Final Fantasy VII Remake	10 Nisan
Someday You'll Return	14 Nisan
Save Your Nuts	16 Nisan
Trials of Mana	24 Nisan
Predator: Hunting Grounds	24 Nisan
Gears Tactics	28 Nisan
Sakura Wars	28 Nisan
Mayıs '20	
Trackmania	5 Mayıs
Iron Man VR	15 Mayıs
Maneater	22 Mayıs
Minecraft Dungeons	26 Mayıs
Shantae and the Seven Sirens	28 Mayıs
The Last of Us - Part II	29 Mayıs
Haziran '20	
Fairy Tail	25 Haziran
Ghost of Tsushima	26 Haziran



SANAL GERÇEKLİK



Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemezdi , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



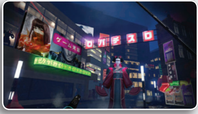
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA

Yeni

Beautiful Desolation
PC
Daha çok ilgiyi hak edenlerde bugün... Hikâyesi, karakterleri, cyberpunk-steampunk karışımı nefis dünyasıyla macera türünün gizli cevherlerinden.

The Pedestrian
PC
Ah şu dünyada tabeladan tabelaya atlayan bir çubuk adam olmak vardı! Sürprizli sonu ve karmaşıklaşan görevleriyle, keyifli bir bulmaca oyunu.

Yeni

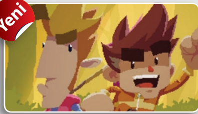
Lost Ember
PC, PS4, X-One
Oynanış anlamında çok bir şey sunmamayı tercih eden; atmosferiyle, hüznüyle sizi kendisine bağlayan sıcacık bir yapım.

Journey to the Savage Planet
PC, PS4, X-One
Yabancı gezegen keşfetmeli oyunlara yabancı değiliz hiç. Ama renkli ve espirili dünyasıyla oynayanları güldürmeyi de başarıyor JttSP!

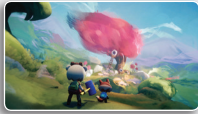
Klasik

Broken Sword: The Shadow of the Templars
PC, Wii, DS, PS, GBA
Macera türü denince akla ilk gelen serilerden Broken Sword'un yolu açan ilk oyunu.

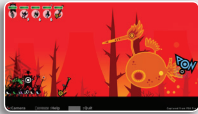
BİR GARİP OYUN



Lair of the Clockwork God
PC
Türlerin birleşimini çok gördük ama platform ve point'n click? Oynanış absürt ama hikâyenin absürtlüğünü o bile geçemiyor!



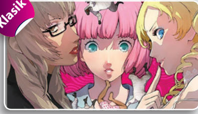
Dreams
PS4
Öyle bir oyun olsun ki içinde bir sürü başka oyun olsun. Siz de kendi oyununuzu yapabilin. Resim, video falan da yapabilin.



Patapon 2 Remastered
PS4
Patapon'un sanat tarzı zaten zamansız, aynı Patapon'luğunu koruyor. Fakat bu halinin bazı kontrol sorunları olduğu da yadsınamaz.



Paunch
PC
Sadece ve sadece kaya fırlatmalı bu ne idüğü belirsiz oyunu, gerçek hayatta kaya fırlatmak istediğinizde stres atmak için kullanabilirsiniz.



Catherine: Full Body
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!



TOP GUN MAVERICK

"TEHLİKELİ BÖLGE"YE İKİNCİ UÇUŞ





ÖMER AKDAĞ

Candyman'e talipli çıkmayınca bari Zoom'a Top Gun: Maverick yazalım dedik; uçak, gökyüzü falan içi açılsın biraz sayfaya bakanların. İlk filmi, özellikle de plaj voleybolu sahnesini çok seven Yiğit dostumuzun kapısını çaldım direkt. O "aman abi işim çok, vaktim yok, asıl sen bana MLB The Show kodu bulsana kanka eheh" ayağına girince Eren dedi ki, "sen Tom Cruise sevmiyor muydun, sen yazsana?" Nereden öyle bir izlenim edinmiş bilmem, ilk filmi izlemedim ki bile! Yani tamam severim Mission Impossible falan da kendisinin sandığının aksine Tom Cruise baskılı yastığım falan yok yani.

Neyse, iş başa düştü, önce bir süredir (yaklaşık tüm ömrüm boyunca) ertelediğim işi yapıp ilk Top Gun'ı bir izledim. "Zamanında güzelmiş, sevmiş insanlar da artık çok eskimiş" filmlerden değilmiş onu gördüm. Ama "zamansız klasik" falan demek de gülünç olur tabii Top Gun'a. Dünyanın en popcorn filmlerinden biri neticede. Nasıl çekildiğine aklınızın ermeyeceği uçak aksiyonlarını günümüz CGI teknolojisiyle bile kolay kolay yapamazsınız, o derece iyiler, cidden hayran kaldım bu açıdan filme. Hatta filmden sonra Amerikan Hava Kuvvetleri'ne kayıt olanların sayısı %500 artmış, o derece.

Ama öte yandan o uçak kısımlarını çıkarırsanız da elinizdeki böyle okulda öğrencilerin birbirine kafa tuttuğu, arada vıcık vıcık bir romantizmin yaşandığı klasik uyuz Hollywood filmi. Hoş sayısız ödül sahibi müthiş bir soundtrack'e sahip olması bu kısımları enteresan derecede keyifli hale getiriyor aslında öte yandan (filmi izlememişseniz bile Take My Breath Away'i ve Danger Zone'u kesin duymuşsunuzdur). Neyse, bütün klişeliğine rağmen ben gönül rahatlığıyla izlemenizi öneririm Top Gun'ı. "İkonik" lafının direkt karşılığı filmlerinden biri neticede. Bu mertebeye boşu boşuna ulaşmamış.

İlk filmin sonunda elemanımız Maverick özel pilot eğitim birimi Top Gun'da eğitmen olmaya karar veriyordu (spoiler uyarısı yapmadım çünkü Top Gun yahu, spoiler alsanız ne olur almasanız ne olur). Bu devam filminde son kırk yılda bir kerede 3 düşman uçağını vuran tek pilot olan Maverick artık bir efsane konumuna ulaşmış ancak hâlâ bir eğitmen ve "hayatın gizemlerinden biri" olarak hâlâ bir yüzbaşı. Yeni bir öğrenci grubuna



eğitim vermeye başlıyor, sonrasında önemli bir göreve "davet" ediliyor. Hikâye konusunda çok detay yok henüz ama hani çok da önemli değil doğrusu, hiçbirimiz bu filmin hikâye konusunda müthiş işler yapmasını beklemiyoruz sanırım. Uçaklarla dolu posterlik çekimler, sıkı aksiyon, Maverick karakterinin klasik artist artist hareketleri olsa yeter de artar bile. Onun dışında Val Kilmer yine Iceman rolüyle geri gelmiş, Jon Hamm ve Ed Harris gibi önemli isimler de filme yakışmış gibi duruyor. Tom Cruise'un aksine pek... iyi yaşlanmayan Kelly McGillis (ilk filmin başrollerinden) yok görünüyor. Sürpriz yapıp çıkar mı yoksa filmde yokluğuna bir kılıf mı bulurlar bilinmez.

Uzun zaman sonra gelen bazı devam filmlerinin, eski filme saygı duruşunda bulunacağım derken ipin ucunu kaçırıp o filmin fazla aynısı olması durumunu yaşadığı hepimizin malumu (aklıma ilk gelen The Force Awakens). Bu iyi bir şey midir kötü bir şey midir o sizin takdirinize kalmış ancak Top Gun: Maverick de o kafada olduğunu bayağı belli ediyor. Yine barda şarkı söyleme, yine üstlerini tatlı tatlı uyuz eden bir Maverick, yine plajda top oynama (voleybol değil Amerikan futbolu bu seferki), hatta yine aynı uçak manevraları. Film resmen "ilk filmi sevenlere Nirvana'yı yaşatacağım, fazlasını da yapmayacağım" der gibi. Dediğim gibi, ilk filmi sevdim ben, bana uyar.

UÇAKLAR

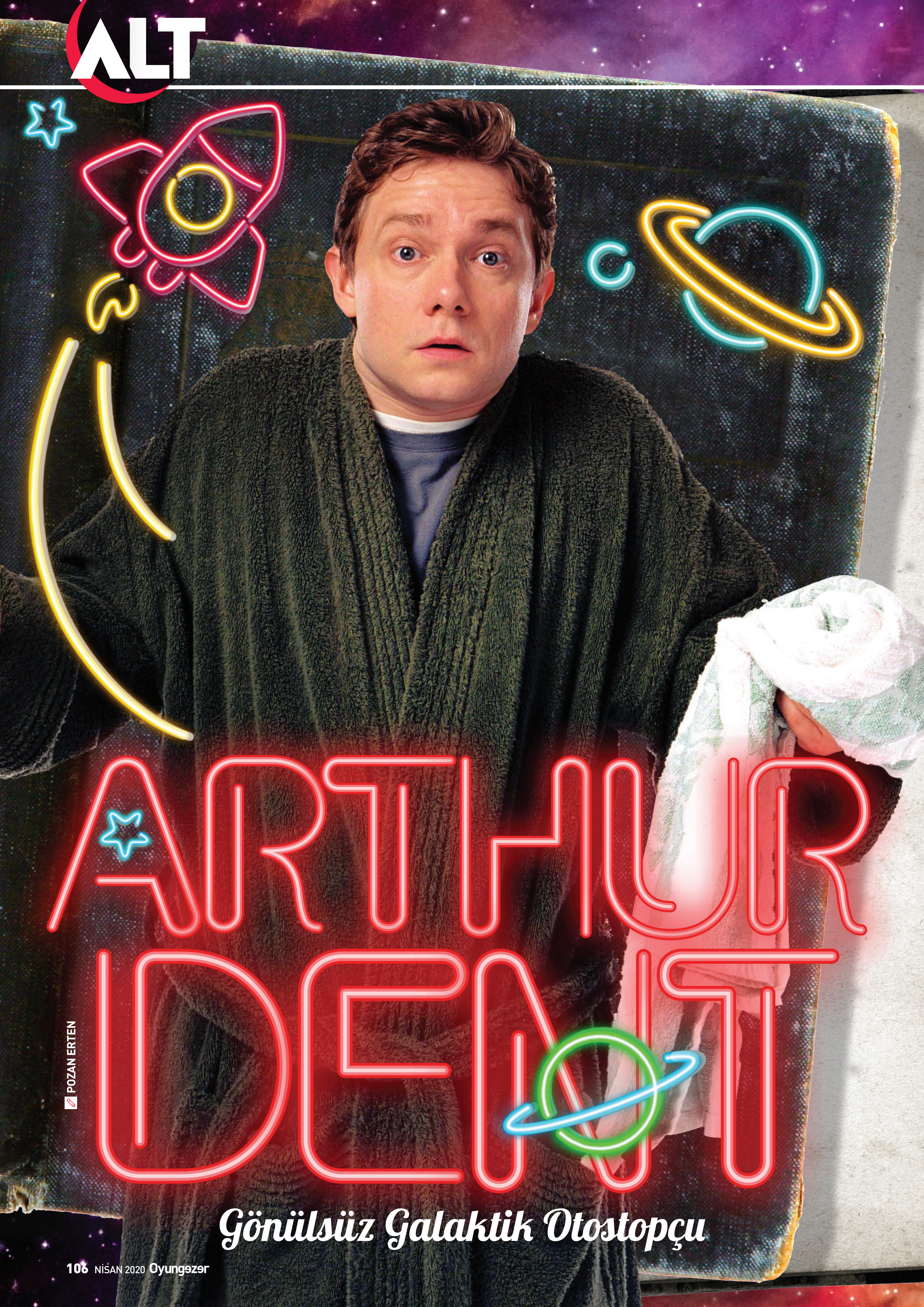
Uçak külliyatından zerre anlamıyorum, o yüzden bilgiler Screen Rant sitesinden alıntıdır, haberiniz olsun:

İlk filmde Maverick'in kullandığı uçağın modeli F-14 Tomcat. 80'lerin başlarında, Amerikan donanma gemilerini Sovyet saldırılarından, özellikle de bombardıman uçaklarından korumak için tasarlanmış. Büyük bir radarı, 6 füzesi, 1544 mph'ye çıkabilen bir hızı var. 2006'ya kadar kullanılmaya devam etmiş.

İkinci filmde yine aynı eski uçağı kullanmak tuhaf kaçardı elbette (hoş fragmanlarda yine var ama belki flashback'tir). Artık Maverick F/A-18F Super Hornet model uçağı kullanıyor. Bu model, F-14 Tomcat'ten 350 mph daha yavaş aslında ama çevikliği ve manevra kabiliyeti onunkinden kat kat yüksekmiş.



YÖNETMEN: Joseph Kosinski **OYUNCULAR:** Tom Cruise, Jennifer Connelly, Jon Hamm, Val Kilmer, Ed Harris



ARTHUR DENT

Gönülsüz Galaktik Otostopçu

POZAN ERTEN

Evrenin sonuna kadar sadece üzerindeki robdöşambr ve bir havluyla gidebilen ilk canlı mı bilinmez ama tek geri dönebileninden bahsetmek istiyorum bu ay sizlere. Sabah uyandığında evini yıkmaya gelen buldozerler karşısında önlerine yatacak kadar çözüm odaklı bir İngiliz kendisi. Fakat bu eylemini arkadaşının telkinleriyle sonlandırıp 5 dakika içinde en yakın pubda bira içmeye başlayacak kadar da İngiliz. Çünkü endişeli göründüğünde herkes ona neden bu kadar endişeli göründüğünü soruyor ve bu Arthur'un en endişe duyduğu durum. Onun en büyük şansı ya da şanssızlığıysa arkadaşının galaktik bir otosopçu olması. Hiper Uzay Otoyolu inşası nedeniyle Vagon'lar tarafından dünyası yok edildiğinde, arkadaşı Ford Prefect sayesinde otostop çekerek evrendeki son dünyalı olarak hayatına devam ediyor; ama bir sorun var ki o da bu kurtuluşun kendisi için fazlasıyla endişe verici olması.

Sadece evi yıkılacakken bir anda gerçek anlamda dünyası yıkılan Arthur Dent, önce Vogon'ların gemisine ardından yine ölümü ıskalayarak Heart of Gold ismi verilen evrenin en acayip gemisine otostop çeker ve evrenin en acayip gurubu bir araya gelmiş olur. Biraz huysuz, fazlasıyla miskin, yeteri kadar şanssız, kıvamında atarlı ve olabildiğince şaşkındır Arthur Dent. Bu özelliklerinin hiçbirinin ona bulunduğu noktada ya da evrenin diğer ucunda, zaman-mekân kavramı gittikçe şaşan tüm maceraları boyunca hiçbir artı sağlamamasıysa gayet doğaldır. Dünyanın yok olduğunu öğrendiği anda olsun, dünyanın sadece bütün her şeyin nihai cevabını bulmak için yaratılan bir araç olduğunu anladığında olsun, fareler ve yunusların gerçek yüzünü gördüğü anda olsun; onun aklında en büyük soru işareti nereden taze bir çay içebileceğidir. Topyekûn bir Vogon saldırısı bile bu düşünceyi engelleyemez. Bütün yaşadığı maceralar sonucunda içinde bulunduğu durumu kabullenmişlik hissini hiçbir zaman tam olarak yaşayamamıştır. Her zaman daha fazlası olacağını bilse bile, sanki evreni utandırmamak adına her zaman aynı şekilde şaşırır. Onu görenler fazla ciddiye almaz, çünkü kendisi rehberde bile adı geçmesi gerekmemiş sıradan ötesi ve çoğunlukla zararsız bir tür canlıdır. Ama karşılaştığı kişiler daha sonra onun şaşkınlığını paylaşmaya başlar; çünkü ne olursa olsun Arthur Dent bir türün son temsilcisidir ve tek bir havlu yardımıyla evreni boydan boya dolaşmıştır. Üstelik bunu yaparken yeri ıskalamayı ve çok iyi sandviç yapmayı da öğrenmiştir. İşte bu gerçekten oldukça ilginçtir.

Thor'a atar yapan, onu dışarı çağıran fakat o gelmeden de toz olmasını iyi bilen Arthur Dent; bilimkurgu türünün en İngiliz, en komik ve en başarılı şekilde çizilmiş kurgu karakterlerinden biridir. Dogulas Adams'ın göz bebeği, Fenchurch'ün ruh eşi, Ford Prefect'in yol arkadaşı ve evrenin en çok şey görmüş maymunumsusu olan bu steryotip İngiliz; uzayda bu kadar çok macera yaşamış en macereperest olmayan insandır. Dünya için oldukça sıradan, evren içinse fazlasıyla sıra dışıdır.

"Kapaktaki yazıyı sevdim: Panik Yapma. Bugün bana söylenen en yardımcı ve akıllıca sey!"

"Ford... Penguene dönüşüyorsun. Bunu yapmayı kes."

"Ford, dışarıda bizimle üzerinde çalıştıkları Hamlet senaryosuyla ilgili konuşmayı bekleyen bir sürü maymun var."

Havlu Deyip Geçmeyin!

Otostopçunun Galaksi Rehberi bize çok önemli ve kutsal bir bilgiyi vermektedir; bir havluyla yapamayacağınız neredeyse hiçbir şey yoktur. Eğer galaktik bir otostopçuysanız yanınızda taşımanız gereken iki önemli şey vardır; parmağınız ve bir adet havlu. Havluyu üstünüze sararak doğanın ve uzayın tüm kötü şartlarına karşı koyabilir, yüzünüze sararak doğal olmayan bazı uzay canlılarından korunabilir, tehlike anında sinyal verme amacıyla sallayabilir, Thor'la kavga etmek için ıslatabilir ve havlunuz hâlâ temiz ise onunla kurulanabilirsiniz. Tüm evrenin bu en faydalı aletini şans eseri yanında taşıyan Arhur Dent, uzayın bir ucundan bir ucuna yaptığı yolculukta onun yancısı haline geldiği anları defalarca yaşayarak tecrübe etmiş ve sonunda Ford'un "Havlunun yerini bil!" tepkisini anlayabilecek seviyeye ulaşmıştır.

MUTLAKA İZLEYİN

YASİN İLGÜN

YÖNETMEN: Sam Mendes **OYUNCULAR:** George McKay, Dean-Charles Chapman, Colin Firth, Mark Strong, Benedict Cumberbatch **IMDb NOTU:** 8.4

1917

Sinematografik bir zafer, ortalamanın biraz üstü hikâye...

Usta yönetmen Sam Mendes'in hem senaryosunu yazdığı hem de yönettiği 1917 seyir zevki ziyadesiyle yüksek bir film. 6 Nisan 1917 tarihinde, Birinci Dünya Savaşı'nda geçen hikâyede iki genç İngiliz askerinin tehlikelerle dolu macerasına ortak oluyoruz. İkili yaklaşık 1600 askerin Alman tuzağına düşmesini engellemek için haberci olarak seçiliyor ve bu görevi başarmak için sadece gün doğumuna kadar vakitleri var.

1917'ye savaş filmi demek hatalı bir yaklaşım olur, zira odak aksiyonda ve çatışmada değil. Beklentiniz Er Ryan'ı Kurtarmak'taki gibi etkileyici ve gerçekçi çatışma anlarına tanık olmaksa film sizi üzebilir. Türünün pek çok diğer örneği gibi Sam Mendes'in 1917'si de savaş karşıtı mesajlar veriyor, muharebenin yıpratıcılığını ve insanlara verdiği zararı gözler önüne seriyor. Ne yazık ki bunu yaparken ortaya yeni bir şey sunmuyor ve en azından tecrübeli izleyiciler karşısında sınıfta kalıyor. İnce Kırmızı Hat, Joyeux Noel ya da Full Metal Jacket gibi özgün bir anlatısı yok. Hikâyenin kahramanları Blake ve Schofield'a hayat veren Dean Charles-Chapman - George McKay ikilisi de her ne kadar iyi oyunculuk performansları ortaya koysalar da karakterler akılda kalıcı değiller. Yüzbaşı Miller'ı, Binbaşı Winters'ı, Spears'ı ve daha nicelerini ışık hızında hatırlarken Blake ve Schofield'ın isimlerini neredeyse film bittikten sonra unuttum. Oyuncu kadrosundaki Colin Firth, Mark Strong, Benedict Cumberbatch ve Andrew Scott gibi yıldız isimleri görüp de aldanmayın derim, zira hepsi kısa yan rollerde oynuyor. Her şeye rağmen bu isimlerin olduğu her sahne filmin kalitesini en az bir tık yükseltiyor.

Filmi diğerlerinden ayıran detaysa görsel anlatım tekniği tabii ki. 1917 başından sonuna kadar sanki hiç kesim yapılmamış gibi çekilmiş. Aslında pek çok noktada kesim var ve bu anları yakalamak zor değil ama her halükârda gerçekten büyük bir başarı ortaya koymuş. Tek çekimler hem daha masraflı olurlar hem de hata toleransı çok düşüktür, tüm ekip kusursuza yakın bir performans göstermek zorundadır. Tek çekim sayesinde izleyici olarak filmin kahramanlarından biri gibi hissettiğimiz sayısız an var ve bu büyük bir başarı. Sam Mendes ve görüntü yönetmeni Roger Deakins'i ayrı ayrı tebrik etmek gerekli. Bunula birlikte filmi baştan aşağı tek çekim gibi olması genel anlamda hikâyeye zarar veriyor. Mendes kendi isteğiyle bir yönetmenin en güçlü hikâye anlatım silahlarından vazgeçiyor ve belki de bu sebeple bazı kritik anlarda izleyiciyi büyülemeyi başaramıyor.



KIYIDA KÖŞEDE KALMIŞ SAVAŞ HİKAYELERİ

Katyn *(2007)*
Sinemanın en büyük ustalarından biri olarak kabul edilen Polonyalı Andrzej Wajda'nın yönetmenlik koltuğunda oturduğu filmde Sovyet Ordusu'nun işlediği bir katliam anlatılıyor. İkinci Dünya Savaşı'nın en büyük savaş suçlarından biri olan toplu Katyn Katliamı'nda 20 binden fazla Polonyalı asker ve sivil infaz edilmişti.



When Trumpets Fade *(1998)*
John Irvin'in yönettiği 98 yapımı film İkinci Dünya Savaşı'nın son demlerinde geçiyor. Kendisini ve yaşama hakkını sorgulayan bir askerin şartlar gereği bir kahramana dönüşmesi anlatılıyor. Gaziler filmin şaşırtıcı derecede gerçekçi olduğunu söylüyor.



Joyeux Noel *(2005)*
2005 yılında vizyona giren film Birinci Dünya Savaşı'nın ilk yılında geçen bir hikâyeyi konu alıyor. İki düşman taraf resmi bir emir gelmemesine rağmen savaşmayı bırakıp Noel vaktinde birlikte kutlama yapıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Savaş hikâyelerini sevenler için görsel bir şaheser. Hikâyeden çok büyük beklentileriniz olmadığı sürece keyif alacağınızdan eminim. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Sam Liu ○ **SESLENDİRENLER:** Jason Isaacs, Roger Craig Smith, Diedrich Bader, Amy Acker ○ **IMDb NOTU:** 6,3



SUPERMAN: RED SON

Superman Amerika'ya değil de Sovyetler Birliği'ne nasip olsaydı neler olabileceğini ele alan bir alternatif öykü Red Son. Lakin taraf tutan bir film de değil kesinlikle. Ne kadar süper olursa olsun bir adamın yaşadıklarıyla ne kadar değişebildiğini, hatta bir zamanlar karşısında durduğu şeylere nasıl evrilebildiğini gösteren, özünde gayet sade bir öykü.

Lakin paralel bir evren yaratıp da elindeki malzemeyi bu kadar iyi işleyen bir film uzun süredir görmemiştim. Stalin'den emir alan Superman, Anarşist Batman, Roswell Kazası'yla ortaya çıkan Green Lantern, Superman olmayınca iyi adam rolüne soyunan Lex Luthor fikri falan beni benden aldı izlerken. Pek çok kanlı sürpriz de cabası. Yeminle izlerken daha neler göreceğiz acaba diye koltuğuma çivilendim resmen.

Yakın dönemde izlediğim en iyi süper kahraman animasyonlarından biri olduğunu düşünüyorum Red Son'ın. Her detayı titizlikle işlenmiş ve gayet dolu bir film bence. Baskısı tükenen çizgi romanını da bulur bulmaz satın alıp okuyacağım mutlaka. ■ EMRE S

EDİTÖRÜN NOTU: Animasyon ekibi sinema ekibine ders veriyor. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Yu Yang ○ **SESLENDİRENLER:** Yanting Lu, Mo Han, Hao Chen, Jiaming Zhang
○ **IMDb NOTU:** 7,5

NE ZHA

Umulmadık taş baş yararmış misali benim için çok güzel bir sürpriz oldu Çin animasyonu Ne Zha ("kader" demekmiş). Filme epey düşük beklentilerle başlamışken oldukça özenli animasyon kalitesi beni şöyle bir sarstı ilkin, hikâye patlar dedim o da Çin destanlarından uyarlanmış, gayet de güncel bir dille anlatılmıştı. Şaşırdım kısaca. Değme Disney ya da Pixar animasyonlarında bulamayacağınız aksiyon ve mizah dengesi filmi akıcı kılarken dramatik anlarda da duygu ıskalanmamış.

Bir iblis olarak dünyaya gelen Ne Zha'nın halk tarafından daimî dışlanışı, kendini buluşu ve kaderine meydan okuyuşu gayet şairane bir dille anlatılmış ve film tüm epikliğine rağmen insani duyguları da gayet iyi vermiş. Film geçtiğimiz yıl Çin'de 726 milyon dolar hasılat yapmış olmasının yanı sıra yönetmen Yu Yang'ın da kendi kendisini yetiştirdiğini hatırlatayım. Bunun muadili Kung-Fu Panda olsa da Çinliler tarafından yapılmış bir Çin filmini tercih edermişim açıkçası. Siz de farklı bir tat arıyorsanız Ne Zha'ya mutlaka bir bakın. ■ EREN E.



EDİTÖRÜN NOTU: Animasyon kalitesi tavan yapmış ve gayet eğlenceli bir filmle karşı karşıyayız. Çinliler bu işi çözmüş. ★★★★☆

○ **YÖNETMENLER:** Jake Kasdan ○ **OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Jack Black, Kevin Hart, Danny Glover, Danny DeVito ○ **IMDb NOTU:** 6,7



JUMANJI: THE NEXT LEVEL

Hatırlarsanız serinin orijinalinde Jumanji bir masa üstü oyunuyken yeniden yapımıyla retro bir video oyununa dönmüş, gerçek hayatta bir hiç olan gençlerse Jumanji'deki avatarlarıyla ilk kez "birisi" olmanın tadını çıkarmıştı. Devam filmimiz de aynı ekibin sıkıcı gerçek hayatlarına döndüğünde bu acı gerçekle tekrar yüzleşip, ucunda ölüm tehlikesi olmasına rağmen Jumanji'ye kendi arzularıyla geri dönmesini ve yeniden "birisi" olmalarını ele alıyor. Bana göre bu tarz bir film için gayet güzel bir konu bu, özellikle de video oyunları ve oyuncular arasındaki ilişkiyi ne kadar güzel özetlediği düşünülürse.

Gerisi mi? Gerisi de her seferinde gişede milyon dolarlar yapan tipik bir eğlencelik Dwayne Johnson filmi. Abartı aksiyon, kelime şakaları ve ardı arkası kesilmeyen bir serüven. Filmin yaşlı dayıları olan Danny De Vito ve Danny Glover da varlıklarıyla olayı daha da şenlendiriyor.

İzlediğiniz şeyin sinema sanatı açısından pek bir şey ifade etmediğini bilseniz de izlerken gayet gülüyor, eğleniyor ve en önemlisi de zerre sıkılmıyorsunuz. Aldığınız belli, verdiğiniz belli yani. Devamını da heyecanla bekliyorum. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: Yapmak istediği şeyi iyi başaran filmlerden biri; eğleniyorsunuz. ★★★☆☆



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Richard Price **OYUNCULAR:** Ben Mendelsohn, Cynthia Erivo, Julianne Nicholson, Jason Bateman **IMDB NOTU:** 8,1

THE OUTSIDER

King'in ikinci altın çağı

Stephen King'in belki de en iyi yaptığı şey kurduğu dünyayı ve karakterleri müthiş bir önsezi ve beceriyle kâğıda dökmesi olsa gerek. Karakterleri o kadar gerçek ve hayatın içinden gelmeler ki geçmişlerini tam olarak bilmeseniz bile onları çok iyi tanıdığınızı düşünebilirsiniz.

The Outsider da böyle iyi işlenmiş karakterlere sahip yavaş akan ama gerilimi yüksek bir polisiye dizi. Cheeroke City isimli hayali Amerikan kasabasındayız ve vahşice işlenen bir çocuk cinayeti tüm eyaleti ayağa kaldırır. Polis şefi Ralph olayın peşine düşer ve en büyük zanlı olarak tüm kanıtların işaret ettiği aile dostu Terry Maitland'i tutuklar. Olaylar buradan başını alıp nerelere nerelere gidiyor tabii ama keyfinizi kaçırmamak adına susuyorum zira gerisi epey çokomelli.

Benim The Outsider'da en çok dikkatimi çeken konulardan birisi sürekli olarak karakterlerin inançlarının sorgulanması oldu, geçmişle olan mücadelenin yıpratıcılığı ve bir şekilde hayatımıza oradan çıkmamacasına giren salgın hastalık mevzusu da diğer önemli temalardan. Dizinin yaratıcısı daha önce The Wire, The Night of gibi çok başarılı işlere imza atmış olan Richard Price olunca King'in karakterlerinin hakkının gayet güzel verildiğine güvenebiliriz zaten. Özellikle Holly rolündeki Cynthia Erivo diziye girdiği andan itibaren aurasıyla harikalar yaratırken yorgun ve ruhen yaralı polis şefi rolündeki Ben Mendelsohn da artık üzerine yapışmış olan kötü adam rollerini sıyırıp atmış ve bize bambaşka bir yönünü göstermiş.

Şu var ki 10 bölüm bu dizi için biraz fazla, 8 bölüm olsa tadından yenmezmiş ama 10 olunca yer yer sarkan kısımlar da yok değil. Ha güçlü bir atmosfer kurulmuş, onun için değer denebilir ama ilk 3 bölümün heyecanı kalan 7 bölümde giderek sönüyor. Hoş o halde bile akranlarından 2-3 gömlek üstün kalitede bir yapım karşımızdaki. Özellikle Trump'ın başa gelmesinden sonra 80'lerdeki gibi bir muhafaza ve yalıtılmışlık imparatorluğuna dönüşen ABD'de korku sineması her daim dönemin nabzını tutmuştur. Tam da böyle bir dönemde Carpenter'ın The Thing'iyle aynı genetiği taşıyan bu dizinin ekranlara gelmesi bence hiç sürpriz değil. Zaten King de hep toplumsal ve kişisel paranoyalardan beslenen bir yazar. Yabancı korkusu ve nefretinin de altını bolca kazan dizi nihayetinde King'in çok sevdiği doğaüstü öğelere de ucu dokunan yapısıyla karakterlerinin olduğu kadar izleyicinin de inançlarını sorguluyor.

Dizi her iki uçtan da görüşleri kafa kafaya çarpıştırıp vardığı çeşitli sonuçlara zihninizi yormamızı istiyor. Bunu da iyi çekilmiş kasvetli planlar ve sıkı bir kadroyla başarmasıysa bunun sığ bir gerilimden daha öte olduğunu kanıtlar nitelikte. Son olarak dizinin ilk iki bölümünü yöneten Ozark'ın yıldızı Jason Bateman'a da ayrı bir alkış benden.

RASYONEL İRRASYONELE KARŞI



The Wailing *(2016)*
Bu tüyleri cidden ürperten Güney Kore filminde olaylar basit bir kasabada geçer ve bir polis memurunun giderek kabusa dönüşen araştırmasına hem şamanlar hem de teşkilat karışır. Uzun ve ilerledikçe sağlamlaşan, kaçırılmaz bir korku filmi.



The Exorcist *(1973)*
İçine Şeytan kaçan bir kızın sade ama çok etkileyici öyküsü olan yapım, setinde yaşanan türlü çeşitli tuhaflıkla da "lanetli film" olarak anılmaktaydı. Bilim ve din üstüne bolca sorgulama filmin arkaplanını doldururken biz de gerçek bir korku klasiği izliyorduk.



Ghostbusters *(1984)*
Bir grup bilim adamı hayaletlerin varlığı üzerinde çalışırken kendilerini paranormal bir felaketin en ön saflarında bulurlar, tabii bu esnada espriler ve dönemine göre çok başarılı efektler de havalarda uçuşur. En eğlenceli doğaüstü filmlerden.

EDİTÖRÜN NOTU: Ağır ağır işlediği gerilimi damarlarınıza zerk ederken hiç pişmanlık duymayan bir dizi bu. King'in fanatikleri kaçırmasın.
★★★★☆

YARATICILAR: Justin Halpern, Patrick Schumacker, Dean Lorey **SESLENDİRENLER:** Kaley Cuoco, Lake Bell, Diedrich Bader **IMDb NOTU:** 8.4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** DC Universe



HARLEY QUINN

Çizgi roman uyarlamalarını takip edenler bilir ki DC bu işi uzun bir süredir pek beceremiyor. Arada sırada Wonder Woman, Aquaman, Titans'ın ilk sezonu gibi güzel şeyler ortaya çıksa da bir yapımda DC etiketi görünce iki defa düşünür olduk.

Harley Quinn'e de minik bir ön yargıyla yaklaştım ancak dizi bunu ışık hızında kırmayı başardı. Big Bang Theory'den tanıdığımız Kaley Cuoco'nun Harley Quinn performansı nokta atışı olmuş.

İlk sezonu 13 bölüm süren dizi DC evreninin absürt bir parodisi, sakın ola ciddiyetle yaklaşmayın. Harley ve çetenin diğer elemanları harika seslendirilmiş ve her karakter sizi öyle ya da böyle güldürmeyi başarıyor. Final bölümlerine doğru komedi unsurları azalıyor ve dizi ciddileşmeye çalışıyor. Mevzubahis noktadan itibaren biraz üzse de ikinci sezonunu merakla bekliyorum. ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Sadece yan karakterlerin saçmalamacaları için bile izlenir. Aquaman'li bölümlerde sesli güldüm. "Kite Man, hell yeah!" ★★★★☆

YARATICILAR: Motonori Sakakibara, Tetsuo Yajima, Kunihiko Yuyama **SESLENDİRENLER:** Rika Matsumoto, Mayumi Iizuka, Yuji Ueda **IMDB NOTU:** 5,8 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



POKÉMON: MEWTWO STRIKES BACK – EVOLUTION

Kalbim! Kalbime bir şeyler oluyor!! 2D Pokémon görüntülerine fazlasıyla alışkın olan zavallı ben için bu film ilk başta biraz sarsıcı oldu. Şimdi evet, 3D olduğunu biliyorum. Yani beynim biliyor. Ama bunu içimdeki Pokémon sensörlerinin kabullenmesi biraz zaman almadı değil. Yani şimdi... Ash size de biraz tuhaf görünmüyor mu?

Ama bu her yeniden yapım için geçerli bir hissiyat sanırım. Sanat tarzındaki büyük değişikliği kabullendiğiniz noktadan sonra Pokémon: Mewtwo Strikes Back - Evolution gerçekten orijinaline sadık bir yeniden yapım olmuş. Hâlâ ilk film kadar ağlatıyor (evet, ağladım da bakmayın ben kolay ağlıyorum :D), hâlâ bir "Mewtwo'nun Bir Suçu Yoktu" pankartı yapmanız için iyi bir sebep sunuyor.

Puanlarının düşük olduğuna bakmayın. Anladığım kadarıyla Mewtwo'nun hikâyesindeki minik değişiklikler ve 3D sanat tarzı bazı izleyicileri gereğinden fazla üzmüş. Bense bu yeniden yapıma hem biraz nostalji yapma, hem de ilk Pokémon filmini yeni jenerasyonlarla paylaşma fırsatı olarak bakıyorum. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Çoluk çocuk toplanın izleyin (ya da tek başınıza izleyip ağlayın). ★★★☆☆



YARATICILAR: Takeru Nakajima, Yoshiyuki Okada **SESLENDİRENLER:** Ray Chase, Elizabeth Maxwell, Brittany Cox, Jamieson Price **IMDb NOTU:** 6,6 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

Altered Carbon: Resleeved

İkinci sezonuyla beklentileri ucu ucuna karşılayan Altered Carbon bu sefer de bir anime olarak karşımıza geliyor ve bence Resleeved adından da belli olduğu üzere "yeniden yüklemeden" başka bir şey değil. Adamımız Takeshi Kovacs bu kez Yakuza'nın içindeki bir hesaplaşmayı çözmeye çalışıyor ve film boyunca yaşanan arbedelerde bolca ninja hırpalıyor, kafa kırıyor ve önüne geleni tekmeliyor. Öyküde onluk hemen hiçbir şey yok ve adamımız neredeyse aksiyon figüranı gibi kalmış. Yan karakterlerde de pek iş olmayınca aslında güzel aksiyon sekanslarına sahip film pek bir duygu yaratamadan başlayıp bitiyor. Seriyle hiç tanışmamış olanlar için karakterler epey havada kalacaktır, yani öncesinde ilk iki sezonu ya da kitapları tüketmeniz önerilir. Zaman zaman yüz ifadelerinin aşırı abartılı olmasından sebep animasyon kısmı da biraz dağınıkça filmin. Kafa dağıtmak için bakılabilir ama çok bir şey beklemeyin. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Altered Carbon markasının etinden sütünden faydalanmaya ant içmiş Netflix'ten gelen Resleeved sırtını bolca şiddete dayamış özelliksiz bir film. ★★☆☆☆



ÖMER AKDAĞ

YÖNETMEN: Koray Kerimoğlu ○ OYUNCULAR: İlker Kaleli, Ceren Moray, Serkan Keskin, Afra Saraçoğlu, Mert Ramazan Demir ○ IMDb NOTU: 8,5

ÖĞRETMEN

Türk televizyonlarında iyi şeyler de oluyormuş

Televizyonum yok. 7 yıl önceki askerlikten beri Dünya-Avrupa kupası maçları dışında neredeyse hiç TV izlemedim desem yeridir. Ülkemizde TV'nin direkt propaganda aracı olduğu gerçeği bir yana, kendi istediğin şeyleri değil de yalnızca TV'nin sana sunduğu şeyleri tüketme fikri çok irrite edici gelir bana. Arada memlekete gittiğimde ailem izlerken denk geldiğim, insanların sürekli histerik şekilde bağırıp ağladığı, yüzde 90'ında Mordor Minas Tirith'e dalıyormuş gibi epik orkestral müzik çalan Türk dizileri de bu fikrimi perçinlemiştir hep.

Neyse, geçenlerde annem geldi ziyarete, internetten Fox TV açtım ona, orada denk geldim Öğretmen'e. Şok olmuş; kendimi, bu düşüncelerimi sorgular durumdayım arkadaşlar. Müthiş başarılı bir dizi Öğretmen.

Dizi Akif öğretmenin kız arkadaşı Zeynep öğretmene evlilik teklif ettiği, çok tatlı, mutlu mesut sahnelerle açılıyor. Sonra filmi



1 yıl sonraya sarıyoruz. Zeynep komada. Akif'se önceden Zeynep'in çalıştığı okulda öğretmenlik yapıyor. Aylar süren hazırlığın sonrasında Akif okulda bir bomba patlatıyor ve belli bir sınıftakiler hariç herkes okuldan kaçıyor, Akif'se o sınıftaki öğrencileri rehin alıyor. Ve şu sorunun yanıtını arıyor: Bir süre önce intihar eden öğrencisi Rüya'nın ölümüne kim sebep oldu?

Gizem unsuru yoğun dizide. Zeynep neden komada? Akif neden böyle bir yola başvurdu? Kendi başına gerçekleştirmesi mümkün olmayan bu planda kimlerden, neden yardım aldı? Rüya'yla Zeynep'in bir bağlantısı var mı? Akif'in öğrencilerden istediği şey gerçek mi, daha fazlası mı? İlk başta kısıtlı bir hikâyesi varmış gibi görünen dizide bir sır açığa çıktığında "hah tamam en büyük olay çözüldü, bundan sonra dizi tekrara düşecek" diyorsunuz ama anında daha büyük sorular ortaya çıkıyor, kendinizi bir sonraki bölümün fragmanlarını izleyip teoriler üretirken buluyorsunuz. Evet nefret ettiğim o histerik bağırışlar ve ağlamalar bu dizide de var ama hem daha azlar, hem yerli yerindeler ve temaya uygunlar.

Dizi konusunda bir eleştirim oyunculuklar konusunda olabilir. Yanlış anlamayın, genel olarak çok başarılılar, hele hele İlker Kaleli, Akif'in o her şeye hakimmiş ve soğukkanlıymış gibi görünen ama içten içe paramparça karakterini yansıtmakta tek kelimeyle kusursuz bir iş çıkarmış, daha iyi bir oyunculuk düşünemiyorum bile diyebilirim son derece iddialı bir şekilde. Yılmaz komiser rolündeki Serkan Keskin'in oyunculuğu da özellikle muazzam. Öğrencilerin çoğunluğu da ya çok iyi ya da en azından ortalamanın üzerinde oynamış. Ama bazen dikkat dağıtacak derecede kötü oyunculuklara sahip yan karakterler de görebiliyorsunuz, o biraz sorun. Bir diğer eleştirim de polislerin rolünün çok fazla olmasına rağmen en azından ilk 3 bölüm itibariyle çok etkisiz ve işe yaramaz olması, onlara bu kadar sahne süresi fazlaymış gibi hissediyorsunuz (burada dizideki Gizem karakterinin gelip "polislerin etkisiz olmasının da suçlusu benim hocam" demesini bekliyorum).

Bir Japon dizisi uyarlamasıymış Öğretmen. Orijinal diziyi izlemedim ama en azından fragmanlarından hem çekim hem oyunculuk açısından bizimki çok daha ileride gibi göründü gözüme. En azından Japon dizilerinin o iğrenç mavi filtre takıntısı yok bizimkinde.

Yani ya ben aşırı şanslıyım ki böyle tesadüfen denk geldiğim bir dizi bu kadar iyi, ya da benim sandığım gibi olmayan Türk dizileri de var televizyonda... Son 10 yıldaki bütün Türk TV dizilerini es geçmiş bu insana önerebileceğiniz, Öğretmen kalitesinde başka diziler varsa merakla maillerinizi beklerim. Öğretmen konusunda tek dileğimse bir diğer Türk dizisi çukuruna düşmemesi ve kaliteyi düşürüp konuyu söndürmemesi. Bir sezondan fazlasının yanlış olacağı izlenimindeyim.

EDİTÖRÜN NOTU: Yıllar sonra bu kadar kaliteli bir Türk dizisi izlemek o kadar iyi geldi ki... ★★★★☆

3. SEZON

○ **YARATICI:** Warren Ellis ○ **SESLENDİRENLER:** Richard Armitage, James Callis, Graham McTavish
○ **IMDB NOTU:** 8,1 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



CASTLEVANIA

2. ve 3. sezon arasında iki sene olduğunu göz önünde bulundurunca, belki de bölümleri yaya yaya izlemek istersin sevgili Oyungezer. Ben 3. sezonu çıkar çıkmaz soludum ve şimdi de kabak gibi ortada kalmış bulunmaktayım. İlk iki sezonda Castlevania'nın hikâye çizgisi biraz barizdi hatırlayacaksanız. Trevor, Sypha ve Alucard'ın bir noktada yollarının kesişeceği, her ne kadar sempatik bir kötü sayılabilecek de olsa Dracula'ya savaşılacağı ve onun da büyük ihtimal yenileceği belliydi.

3. sezondaysa hikâye parçalara ayrılıyor. Bir yanda Carmilla safına kız kardeşlerini katıyor. Öbür yanda Alucard kendini iki yeni vampir avcısını eğitmeye çalışırken buluyor. En son çölde bıraktığımız Isaac canavarlar yaratmaya devam ederken, Trevor ve Sypha'nın yolculuğu bize Dracula'nın ölümünün tam olarak ne barış ne de huzur getirdiğini gösteriyor.

Hikâye açısından dolu dolu olmasa da sıkıcı bir sezon olmamış bence bu 3. sezon. Yine kanlı savaşlı bölümlerle kapatıyoruz sezonu fakat asıl savaş, bu ayrık hikâyelerin bir araya toplanması hep 4. sezona bırakılmış. Onun da ne zaman geleceği Allah kerim... ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: 4. sezon az daha çabuk gelebilir mi? Yarın mesela? Teşekkürler. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Jonathan Nolan, Lisa Joy ○ **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Jeffrey Wright, Aaron Paul
○ **IMDb NOTU:** 8,7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

WESTWORLD

Westworld'ün sezonları arasında 2 yıl olması diziye yaramıyor mu ne? İlk sezon büyük bir hayranlıkla diziyi izleyen kitle, kalite pek düşmemesine rağmen o gazını çok kaybetti. 3. sezonu izleyen insana denk gelmek zor.

2. sezonun sonunda belli olduğu üzere Westworld'ün artık neredeyse sadece adı Westworld, olaylar bu sezonla birlikte parkın dışına çıkıyor. 4 ana karakterimizden Dolores dünyayı ele geçirmeye çalışıyor ve ona karşı durabilecek tek kişi Maeve (böyle söyleyince saçma oldu tabii de Westworld izlediyseniz anlamışsınızdır demek istediğimi, "dünyayı ele geçirecem muhaha" gibi bir şey değil burada olay). Bernard'sa yine şaşkın şaşkın bakıp ne yapacağına karar vermekle meşgul. Akıbetini ve rolünü en çok merak ettiğim William'sa ilk 2 bölüm itibariyle yoktu. Jesse Pinkman'ımız Aaron Paul de önemli bir rolde ve yakışmış diziye.

İlk 2 bölüm biraz düzdü, hatta Westworld standartlarına göre sığdı bile diyebilirim ama bu sezonla birlikte yapısı tamamen değişmiş olan dizinin bu tip izleyiciye konfor sağlayacak, onları çok yabancılaştırmayacak bölümlere ihtiyacı vardı belki de. Ama bir kalite yükselişi de bekliyorum. ■ ÖMER



3. SEZON

EDİTÖRÜN NOTU: İlk bölümler Westworld'ün Westworld'süzlüğe alışma ve alıştırma süreci. Asıl sonrasını merak ediyorum.
★★★★☆

GÜLHİS CANPOLAT

THE WEEKND
AFTER HOURS

This ain't it, chief...

YENİ ALBÜM

Heartless'ı, After Hours'ın ilk single'ını duyduktan ve döndüre döndüre dinledikten sonra beklediğim albüm bu değildi açıkçası. Her ne kadar 80'ler esintileri devam etse de The Weeknd'in Starboy dönemini arkasında bıraktığı; hoplamalı zıplamalı, dans etmeli şarkılar çıkarmayacağını hissetmiştim.

Yine de beklentim synth esintili bir Kiss Land, daha oturaklı bir Beauty Behind the Madness ayarındaydı. "Abel de yaptı mı yapıyor ha" dedirtecek bir şeyler bekliyordum. Daha vurucu ritimler, akılda kalan melodiler... Ne bileyim "ulan bunu alnıma dövme mi yaptırsam acaba" dedirtecek şarkı sözleri...

After Hours, The Weeknd'in Starboy'dan dört sene sonraki ilk büyük albümü. 2018'de çıkan My Dear Melancholy'de sadece 7 şarkı vardı ki bu kısa albüm albüm olmaktan çok Bella Hadid'e mektup mahiyetindeydi. Buna rağmen Call Out My Name sağ olsun, kısa mısa iyi patlamıştı yine.

After Hours'ı dinlerken... Sanki bu patlamayı yaşatacak bir şarkı bulmakta biraz zorlanıyorum.



Heartless'ta olan ve albümün gerisinde olmayan ne peki?

Yanlış anlaşılmasın, After Hours kötü bir albüm olmuş desem yalan olur. Anlatmaya çalıştığım aslında benim bu albümde aradığımı bulamamış olmam.

The Weeknd'in müziği her zaman biraz çelişkiler üzerine kuruluydu ve belki de bunun en çok hissedildiği albüm Starboy olmuştu. Hızlı ritimler ve karanlık şarkı sözleri albümün geneline hâkimdi. Ve insan biraz arıyor o havayı. Bu albüm çelişkiden çok karmaşa içeriyor.

Heartless albümün çelişkileri en çok hissedilen şarkılarından. Derin bir bas üstüne melodiyi taşıyan tiz bir Hi-Hat. "Gelsin paralar, içkiler, kadınlar" ile "aradığımı bulamıyorum, boş hissediyorum" arasında gelip giden şarkı sözleri... The Weeknd bu işte. "Söz ve Müzik: Abel Tesfaye ibaresini gördüğümüzde aradığımız şey bu. Albümün geriye kalan şarkılarıysa bu özden biraz uzak bana kalırsa.

Ha gene güzel parçalar yok değil. Too Late, Heartless'tan sonra en çok gözüme çarpan parça. Escape From LA ritmi nispeten akılda kalan bir parça yine. Blinding Lights albümün diğer bir single'ı, remikslerini radyolarda bolca duyacağımız, 80'ler esintilerinin de bolca hissedildiği bir diğer şarkı.

Ama öbür yanda da albümün baladı olsun diye çıkarıldığı belli olan Scared to Live diğer şarkıların yanında yavan ve sıkıcı kalıyor. Hardest to Love bir ritim karmaşası, sözleri sıradan.

Geçiş albümü mü? Düşüş albümü mü?

The Weeknd, Daft Punk'la birlikte müziğine getirdiği synth etkilerini Fransız ikili olmadan tutmakta zorlanıyor mu? Yeni bir şeyler mi deniyor? Kafası karışık mı? Şu ana kadarki bütün The Weeknd albümlerini severek dinlemiş, hepsinden birden fazla favorisi olan birisi olarak bu albüm beni biraz korkutuyor açıkçası.

Abel'in ilhamını kaybettiğini düşünmek istemiyorum. Umudum o ki, bu albüm bir geçiş albümü ve The Weeknd müziğiyle ne yöne gitmek istediğini henüz oturtabilmiş değil. Fakat bu konudaki fikirlerini bir temele oturttuktan sonra, umarım bir sonraki albümü daha oturaklı olacak.

Değil mi Abelciğim?

EDİTÖRÜN NOTU: The Weeknd'in müziği değişiyor ama nereye gidiyor, orası bilinmez. ★★★☆☆



BOMBAY BICYCLE CLUB
EVERYTHING ELSE HAS GONE WRONG

Ben Bombay Bicycle Club'la geçen sene, Eat, Sleep, Wake (Nothing But You) şarkısı vesilesiyle tanıştım aslında. Ara sıra YouTube ve Spotify'ın Alternative / Indie taraflarında dolaşmayı seviyorum; malumunuz, kendi çapında popüler bile olsa bu tarzda müzikler pek üst sıraları göremiyor global listelerde.

Geçmiş albümlerinin bu çok beğendiğim şarkıyla aynı tarzı tutturamamış olması beni biraz üzmüştü ilk başta. Bombay Bicycle Club neredeyse her albümüyle tarzında kendince değişikliklere gitmiş şimdiye kadar hep. Ama bu single'ın gelecek albümlerinin bir parçası olacağını öğrenince radarıma aldım grubu.

İngiltere indie gruplarını seviyor ki Everything Else Has Gone Wrong albüm listelerine kendi ülkesinde birinci sıradan giriş yaptı. Her ne kadar karışık incelemeleri olsa da, ben albümü beğendiğimi belirtmeliyim. Albüme adını veren Everything Else Has Gone Wrong adına inat, elektro gitar rifleriyle synth karışımı, neşeli bir tempo tutturuyor. Hemen peşinden gelen I Can Hardly Speak'se favori şarkılarımdan, BBC keyifli nakaratlar yapmayı biliyor. Let You Go ve I Worry About You müziğiyle konserde eşlik edebileceğiniz şarkılar izlenimi uyandırırken sözleri İngiliz indie'sine yaraşır bir biçimde içe dönük.

Bu albüm belki ikonik olmaktan uzak fakat Alternative / Indie severlerin çalma listelerini uzun süre süsleyecek birden fazla şarkı içeriyor. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Çığır açıcı değil ama göz atılmayı hak ediyor. ★★★☆☆





DARK FORTRESS
SPECTRES FROM THE OLD WORLD

Geçen aylarda Piksel Medya'da Ylem albümü yazımı okuduysanız bu adamları nasıl azılı biçimde sevdiğimi de biliyorsunuzdur. Yoksa da öğrendiniz işte. Alman black metalinin en iyilerinden, müzik zevkime en çok uyanı Dark Fortress ve yeni albümleri de bombastik semi fantastik.

Aynı gün içinde 5 kez üst üste bile dinlediğim Spectres from the Old World melodik progresif black metalin hakkını veren bir albüm. Her şarkıda DF'nin o kendine has atmosferini ve müzikal yapısını hissetmek mümkün. "Oha öküz gibi sert bu şarkı" dediğiniz anda bir anda giren duygu yüklü akustik kısımlar, baştan çıkarıcı melodiler, iki farklı davulcunun kendine özgü katkıları, enstrümantal geçişler falan derken ne olduğunu anlamadan albüm bitmiş oluyor; yediğiniz tokatla kalıyor, "hadi bir kez daha" diye başa alıyorsunuz albümü. Sizi nasıl çarpacağına inanmıyorsanız açın albüme ismini veren şarkıyı, sarın 4:25'e ve kendiniz görün. Yetmedi mi, yapıştırın bir Coalescence, ortadaki soloda kendinizi kaybedin. Dark Fortress'la tanıştığınız için bana sonra teşekkür edersiniz. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Ylem'den beri en çok sevdiğim albümleri oldu, her şarkıda ayrı lezzet alıyorum. ★★★★☆



LYNCH
ULTIMA

Epeydir ortamlarda olan bir j-rock grubu lynch., çizgileri ilk başta epeyce serttiyse de zamanla melodik-metale daha yakın, clean vokallerin ağırlıkta olduğu, daha elegant bir yol tutturdu. Bu yol onların halen en iyi albümü olan D.A.R.K.'ı yapmalarını sağlamıştı. Şimdi Ultima var elimde ve tarzlarını aynen koruduklarını görüyorum. Ultima önceki 2 albümden kesinlikle daha iyi ve ilk dinlemede 7-8 parçayı sevdim ki diğerlerine de alışıyorsunuz zamanla zaten. Çıkış parçası Xero daha popüler rock sound'una sahipse de içeride Eros, Ultima, Zinnia, Eureka gibi gayet kaliteli ve hit parçalar mevcut. Grup yeni bir şey icat etmeden eski güçlü yanlarına oynamış bu albümde belli ki ve nasıl başlayıp bittiği anlaşılmayan, akıcı, temiz bir işe imza atmış. Takipçiyseniz zaten kaçırmazsınız ama grubun tarzıyla tanışmak isteyenler için de gayet iyi bir başlangıç noktası olabilir Ultima. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Son dönemde çıkan en başarılı j-rock albümlerinden olmuş, arkaya atın dönsün komple. ★★★★☆

TAME IMPALA
THE SLOW RUSH

Ben de aslında birçok kişi gibi Tame Impala'yla 2015'teki daha şimdiden efsanevi denebilecek Currents albümüyle tanıdım. 2007'de kurulmuş bir gurubu 2015'te tanımak belki haksızlık gibi gelebilir fakat geç tanımak, onu sevmeye engel değil ki. Bütün diskografiyi dinledikten sonra bir kez daha teyit ettim ki psychedelic rock türünü çok seviyorum. Yerli örnekleri daha çok dinlesem de Tame Impala'yı benimsemeyi başarmış, kendilerine çalma listelerimde yer vermeye başlamıştım.



The Slow Rush'la karşılaştığımda resmen heyecanlandım çünkü tekli parçalar hariç olmak üzere 5 senedir Tame Impala'dan yeni bir şeyler dinleyemiyorduk. Dinlemeye başladığımda heyecanım kendini rahatlığa bıraktı. Anahtar kelime de bu aslında: Rahatlamak. Currents'ta ve özellikle New Person, Same Old Mistakes'te "üzülürken" The Slow Rush'da huzur doluyorum. Hele ki kişisel favorilerim Posthumous Forgiveness ve Breathe Deeper'ı dinlerken! **CEVDET**

EDİTÖRÜN NOTU: Türü sıkça dinleyenlerin artık ezbere bildiği birkaç nota albümün içinde olsa da bu onun güzelliğine asla gölge düşürmüyor. ★★★★☆



PALOMAR KNOT
BREAKIN' HOLIDAY

J-rock sevenlerin unutamadığı, bir varmış bir yokmuş tadında müthiş bir gruptu Deluhi. Şahsen dağıldıklarına çok üzülmüştüm, hatta vokal Juri'nin sonradan saçma pop şarkıları yapmasına daha da çok üzülmüştüm. Şimdi eski Deluhi basçısı Aggy'yi de yanına katarak kurdukları bu yeni grupla özüne dönmüş kendisi. Parçalar standart rock-metalcore tadında ama Juri'nin özel vokalleri sayesinde hepsini dinlemek çok keyifli. Tahminimce biraz mix eksiği var albümün ya da bilerek böyle bırakmışlar ama sound çok temiz değil genel olarak ve bazı parçalarda gitarlar gürültü tadında kalmış. Ama Before Dawn olsun, Lilith olsun, Fantasia olsun, gayet kaliteli şarkılar mevcut albümde. Keşke prodüksiyonuna biraz daha fazla zaman harcansaymış. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bazı şarkıların kayıtları çok ham gelse de kulağa, sırf Juri'nin sesi ve güçlü enerjisi için dinlenmeyi hak eden bir albüm. ★★★☆☆

OZZY OSBOURNE
ORDINARY MAN

71 yaşında bir dev, bir ilah Ozzy Osbourne. Bu yılın başlarında ikinci evre parkinson hastası olduğunu açıkladı. Ordinary Man, belki Ozzy'nin veda albümü ama bu yaşta öyle bir vokalle karşımıza çıkıyor ki kendisine bir kez daha hayran olmamak elde değil.

Albümün ilk single'ı Under the Graveyard'ı geçen sene sonunda yayınlamıştı Ozzy. Müthiş bir şarkı, tam bir duygu seli. Eşi Shannon'ı onore eden, Ozzy'nin alkol yüzünden ölümün kıyısından nasıl döndüğünü anlatan bir şarkı. Elton John'la birlikte seslendirdikleri Ordinary Man inanılmaz bir iş. "Ve gerçek şu ki, sıradan biri olarak ölmek istemiyorum" diyor Ozzy. Black Sabbath günlerinden fırlayan Straight to Hell var mesela. "Çay vakti hâlâ gelmedi mi? Cennet'te çay satıyorlar mı ki?" diye bitirdiği Goodbye... Bu şarkıları sadece müzik olarak değil, sözlerine dikkat edip, sözlerini sindirerek dinlediğinizde, hele ki Ozzy'i seven biriyseniz gözünüzden yaş akmasına engel olamayacaksınız. **ESER**

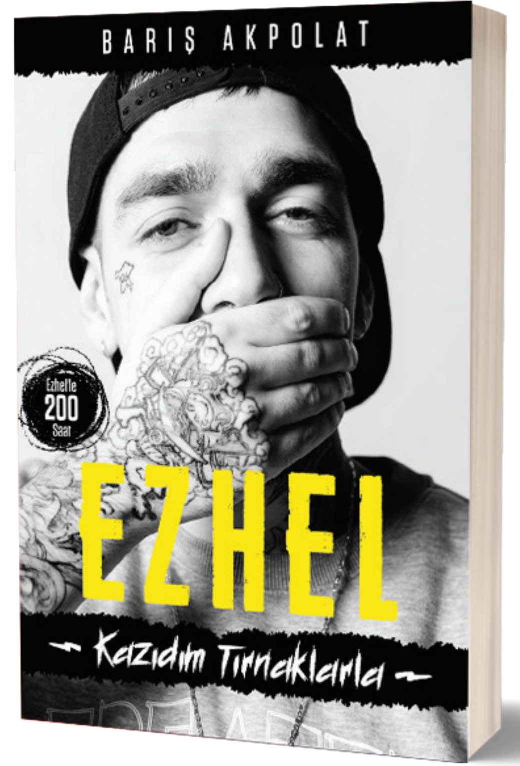
EDİTÖRÜN NOTU: Ozzy Osbourne bize muhteşem bir veda hediyesi hazırlamış. ★★★★★



BARIŞ AKPOLAT

KAZIDIM TIRNAKLARLA

CJ'den Ice'a, oradan da Ezhel'e



Yaklaşık on yıla yakındır, ilk başta Ais Ezhel'i sonrasında da Ezhel'i takip eden, dinleyen ve oldukça seven biri olarak bu kitabı okuma düşüncesi beni nedense gerektiği kadar heveslendirmemişti. Röportaj olmasından mıdır yoksa eski Ezhel'i daha çok sevip de bir tür tavır takınmak istememden midir bilinmez. Fakat kitabın son sayfasını okuyup arkama yaslandığımda ne kadar güzel bir şey yaptığımın farkına vardım. Yıllardır dinlediğim, sözlerini ezbere bildiğim, hatta sözlerinin bazılarını hayat felsefem haline getirdiğim bir şarkıcının hayatını kendi ağzından dinlemek çok ayrı bir histi benim için. Çocukken yaşadığı maddi sıkıntılardan tut da son albümünün başarısına olan şaşkınlığına kadar.

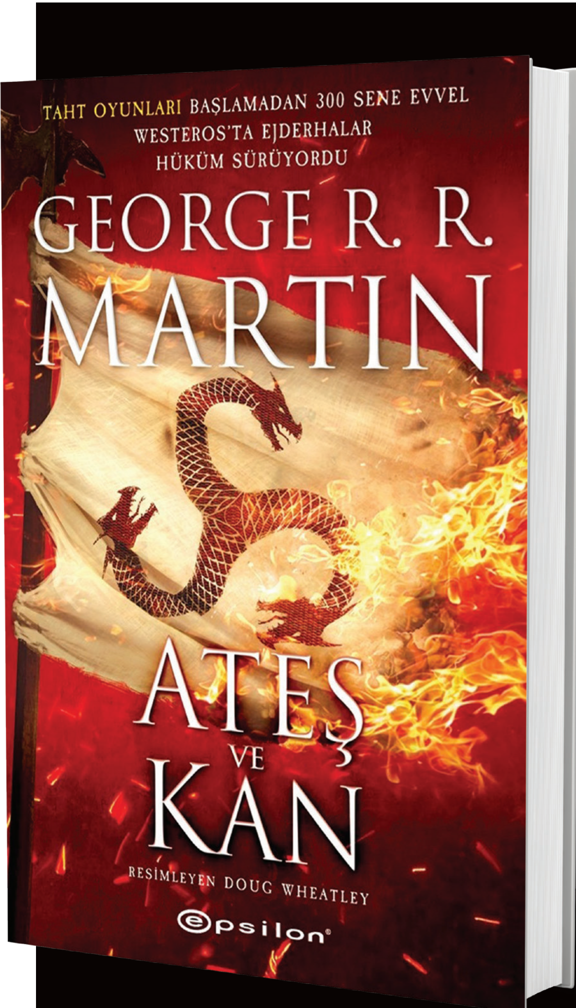
Okurken beni en çok etkileyen ve belki de tek oturuşta bitirmeme sebep olan şeyse kesinlikle anlatımın akıcılığıydı. Pek fazla röportaj okumam ama okuduklarımda röportajı yapılan kişinin söylediklerinin editör edasıyla değiştirildiğini buram buram hissederim. Çünkü gel gör ki hiçbirimiz gerçek hayatta mükemmel konuşmacılar değiliz. Ezhel'in de böyle olmadığını izlediğim videolardan biliyorum. Barış Akpolat'sa ara ara kendi hislerini bizleriyle paylaşıp konuya zemin hazırlamasının yanı sıra konuşmaları öyle içten ve doğal aktarmış ki kendimi Ezhel'i canlı dinliyormuş gibi hissettiğim pek fazla an oldu. ■ FURKAN

EDİTÖRÜN NOTU: Ezhel'in geçmişini seven, merak eden veya "Epi topu bir albümü yok mu? Neyin geçmişi?" diyenleriniz varsa eğer, bakmadan geçmesin. ★★★★☆

GEORGE R.R. MARTIN

ATEŞ VE KAN

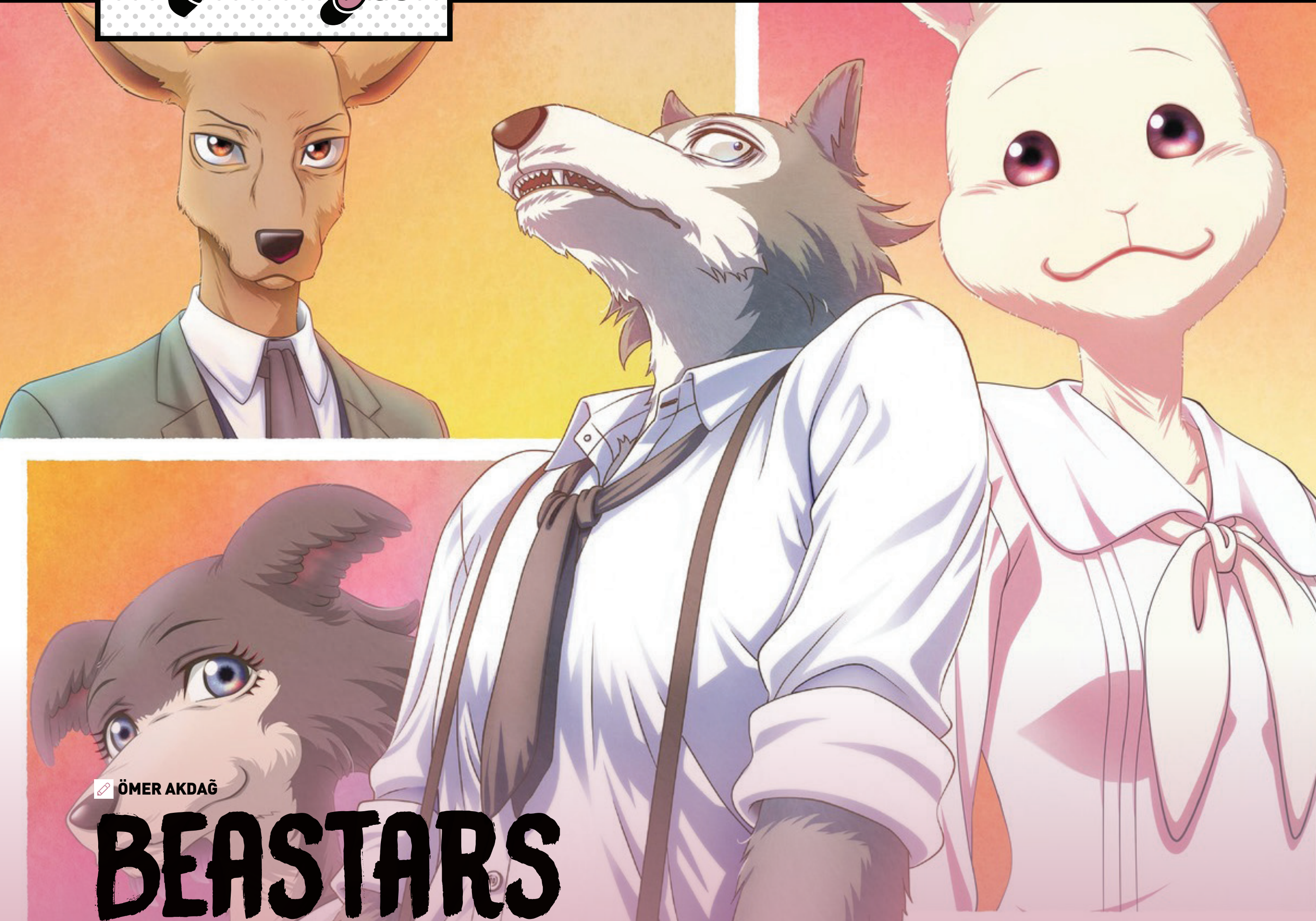
Ejderhaların zamanı



Yakın dönemin en çok ilgi gören fikri mülklerinden biri, Taht Oyunları adıyla bildiğimiz Buz ve Ateşin Şarkısı kuşkusuz. Ortaçağ Avrupa tarihinden esinlenmiş olan, bazı bölümlerinde büyü, doğaüstü yaratıklar gibi konu ve temalara da yer veren George R.R. Martin'in eserini okuyanlar veya beyazcamda diziyi izleyenler, Targaryen hanedanını biliyorlardır mutlaka. Ateş ve Kan adlı 700 sayfalık roman, Buz ve Ateşin Şarkısı'na tam anlamıyla bir önbölüm maiyetinde ve Westeros'a taht kavgasından 300 yıl önce işgalci olarak gelen, telefon rehberini andıran yüzlerce isimlik lordlar listesine egemenliğini kabul ettiren Ejderdoğan'ların ve kısmen evcilleşmiş dostları ejderhaların ilk ortaya çıkmalarının ardından; gene bolca ihanet, kardeş kavgası, taht savaşları, kurulan ve bozulan ittifaklarla geçen yılları anlatmış.

Kurgu biraz farklı, çünkü kitapta da bahsedilen üstatlardan birkaç tarihçinin kaleme aldığı tarihi olaylar silsilesini okuyoruz aslında. Dolayısıyla Taht Oyunları ciltlerindeki iştah açıcı ziyafet listeleri, teke tek dövüşler, savaş planları, bitmek bilmeyen entrikalardaki sınırsız gibi gelen ayrıntılar bu kitapta çok daha sade biçimde nakledilmiş. Targaryen, Stark, Lannister, Greyjoy, vd. haneler, Gece Nöbetçileri, yabanıllar gibi tanımlar sizi heyecanlandırıyorsa, bunların üç asır önceki hallerini, tam bir buçuk asır boyunca okumak için sade ve sürükleyici bir dille yazılmış sayfalarını çevirmeye başlayabilirsiniz Ateş ve Kan'ın. ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: İkinci bölümlerdeki özensiz sözdizimi, dilbilgisi hataları gibi eksikleri saymazsak, Taht Oyunları serisinin öncesine ışık tutmayı iyi başaran bir fantastik roman. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

BEASTARS

İt oğlu it

Burası insanların olmadığı, insansı hayvanların insansı bir sosyal yapı içinde yaşam sürdüğü bir dünya. Hikâyemiz de buradaki bir okulda geçiyor. Ama bu dünya "insanları çıkar hayvanları koy, oldu bitti"nin çok ötesinde düşünülmüş, zekice detaylandırılmış. Atıyorum part-time iş olarak yumurtalarını satan bir tavuk yumurtalarının kaliteli olması için egzersizine vs. dikkat ediyor, fare mare gibi küçük hayvanlar ezilmemek için duvarların kenarından yürüyor, kedigiller köpekgillerin cana yakınlığından hoşlanmıyor gibi gibi.

Ama bütün dünyanın etrafına kurulduğu esas konu etobur-otobur ikilemi. Bunlar bir arada yaşasalar da aralarında sözü kolay kolay edilmeyen bir gerilim sürekli olarak var. Etoburlar sürekli olarak karşısındakini yeme içgüdülerine mantıklarıyla karşı koymak durumundalar ve otoburlar da bunun farkındalar. Dolayısıyla da, direkt gruplaşmalar az olsa da, otoburlar otoburlarla, etoburlar etoburlarla takılıyor daha çok.

Ve bu dünyada olmaz denilen oluyor, bir bozkurt, bir beyaz cüce tavşana âşık oluyor.

Mülayim bozkurdumuz Legoshi'nin duygularına anlam verme çabaları, bu hissettiklerinin avcı içgüdüleriyle suçluluk duygusunun (ilk karşılaştıklarında onu yemeye çalışmıştı) dejenere bir birlikteliği mi olduğuna dair kafa karışıklıkları; okulda "yosma" olarak tanınan beyaz tavşanımız Haru'nunsa ne kadar çabalarsa çabalasın Legoshi'ye kendini yakın hissedememesi gibi iç çatışmalar güzel yansıtılmış. Bunlar bize çok yakın varlıklar olmadığı için empati kurması zor belki ama iç çatışmalar iyi aktarıldığı zaman empati kuramayacağınız karakterlerde bile olsalar ilgiyle izlenirler. Beastars'ta da olan bu.

Biraz bu farklı konsepti, biraz da daha önce Knights of Sidonia ve Ajin gibi serilerde kullanılmış çok farklı animasyon tarzı nedeniyle ilk başlarda yabancı hissettiriyor doğrusu Beastars, ama zamanla içinize işlemeyi de başarıyor. İlk bölümün ardından devam etmemiştim, aylar sonra ikinci bölümü açtım ve sezonun nasıl bittiğini anlamadım bile. Bunda gerçek yüzünü sakladığını düşündüğü için Legoshi'den içten içe nefret eden kızıl geyik Louis, şehirdeki hayvan eti satan karaborsanın çığırından çıkmamasını sağlamaya çalışan panda Gouhin gibi iyi yazılmış yan karakterlerin de etkisi büyük.

Mükemmel bir seriymiş gibi de anlatmış olmayayım Beastars'ı. Dünyası ve karakterleri çok başarılı, hikâye de gayet iyi ama nasıl diyeyim, animede bir kompozisyon sıkıntısı var sanki. Hani dram-komedi-aksiyon vs. sahnelerinin dengesi, neyin nerede girmesi gerektiği pek iyi ayarlanamamış gibi. Durup dururken komik bir sahne giriyor, komik aslında düşününce ama öyle alakasız bir yerde giriyor ki nasıl tepki vereceğinizi bilemiyorsunuz mesela.

Serinin en önemli gizemlerinden birinin gizem olarak kalması, 2 çok önemli karakterin akıbetlerinin belli olmaması nedeniyle son bölüme biraz kıl olacaksınızdır siz de benim gibi muhtemelen ama ikinci sezon duyuruldu bile. İsterseniz o gelene kadar bekleyin.

YENİ ANİMELER

■ 1-2 oradan buradan duyuru: 86, I'm Standing on a Million Lives, Girl School: Holy Girls Square Academy, Iruma-kun (2. sezon), Date A Live (4. sezon), yeni Show by Rock, yeni Wixoss, You Are the Beyond (film).

■ Hayate the Combat Butler'ın mangakasının bir diğer işi, komedi türündeki Fly Me to the Moon da animeleşiyor.

■ Komedi duyurularında bolluk var. Konosuba'nın yazarının bir diğer serisi Combatants Will Be Dispatched de anime oluyor.

■ Mobil oyun uyarlaması olan Fate/Grand Order: Absolute Demonic Front Babylonia, 21. bölümüyle sona erdi ancak oyunda ondan sonra gelen, ilk ana bölümün son hikâyesi olan The Grand Temple of Time Solomon da animeleşiyormuş. Kadro aynı.

■ 2017'de duyurulan yeni Ghost in the Shell: Stand Alone Complex animesi nihayet bu ayın 24'ünde, Netflix'te çıkıyor. 3D olayı yakışıyor muymuş GitS'e bakalım.

■ Yeni Higurashi animesi hikâyeyi baştan alıyormuş!

■ Bleach'in mangakası Tite Kubo'nun tek bölümlük bir Burn the Witch mangası vardı. Kendisi orta uzunlukta (tahminen yarım saat 40 dakikalık falan) bir anime film olacakmış. Ayrıca manga serisine de dönüşüyor Burn the Witch.

■ 7 Deadly Sins'in yeni sezonu Ekim'de. Bu arada mangası bitti ama tam bitmedi, The Four Knights of Apocalypse adında bir devam mangası geliyor.

YENİ BLEACH ANİMESİ!

Yayınlandığı dönemde dünyanın en popüler animelerinden biri olmasına rağmen Bleach'in son hikâyesi olan Thousand Year Blood War'un animesi bir türlü gelmemişti, bu yıla kısmetmiş!

Mangayı okumayanlar Bleach'in ilk hikâyeleri kadar mükemmel bir şey beklemesin, bu hikâye biraz sorunluydu, özellikle sonu "e bu mudur?" dedirtmişti, birçok şey de havada kalmıştı ama Bleach Bleach'tir yine de! İyi günleri oldu kötü günleri oldu ama şöyle bir hislerimi tarıyorum... Çok özledim ben Bleach'i ya! Özellikle Kenpachi(ler) bölümlerini iple çekiyorum.



KISA KISA

■ Salgın sebebiyle hem Japonya'daki hem başka ülkelerdeki neredeyse bütün anime etkinlikleri ya ertelendi ya iptal edildi. Yayın tarihi ertelenen animeler de var. Re:Zero'nun 2. sezonu Temmuz'a, Sacks & Guns 2021'e sarktı mesela.

■ We Never Learn'ün mangasında ana hikâye bitti ama manga birkaç tane "alternatif son" bölümüyle kısa bir süre daha devam ediyor.

■ 2 cildin ardından iptal olan The Girls Schools mangasının mangakası Haru Futaba, başarısızlıkta editörünün payının büyük olduğunu, birçok kez taslak kaybettiğini, toplantılara gelmediğini, mangaya hatalı kelimeler yazdığını ve şikâyetlerini üst mercie iletme fırsatını ona sunmadığını söylediği bir açıklamada bulundu. Yayıncı Shueisha'yla arada bir gerginlik mevcut şu an.



■ Attack on Titan'ın mangakası Hajime Isayama'nın memleketi Hita şehrine Eren, Mikasa ve Armin'in heykelleri dikilecekmiş.

■ Miyazaki üstadımız, saygısızlık olmasın ama biraz eski kafalıdır, bilgisayar veya akıllı telefon kullanmaz mesela. Stream hizmetlerine de soğuk bakıyordu. Netflix-Ghibli iş birliğine yanaşması konusunda onu Ghibli'nin kurucu ortaklarından Toshio Suzuki "yeni filme kaynak sağlamış oluruz" diyerek ikna etmiş.

■ In This Corner of the World'ün yönetmeni Sunao Katabuchi'nin animelerin Japonya dışı izleyicilerden kopuk olduğunu, özellikle çocuk animelerinin öldüğünü söylediği bir röportaj yayınlandı ancak Katabuchi bu sözlerinin röportajın genelinin bağlamından kopuk kullanılıp yanlış anlaşılma yaratıldığını söyleyerek röportajı yapan gazeteciyi suçladı.

■ 2019'da anime diski satış gelirlerinde küçük, %0,8'lik bir düşüş gerçekleşmiş.

■ Cautious Hero karakterleri de durup dururken Isekai Quartet'e konuk oldu.

■ Eromanga Sensei, VRChat'te dükkân açtı.

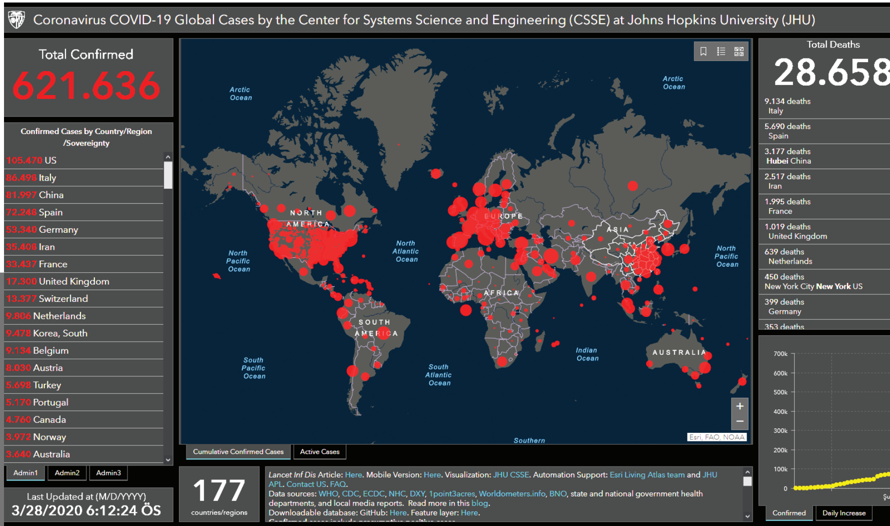
■ 180 bin kişinin katıldığı oylamada katılımcılara anime olmasını istedikleri mangalar soruldu, tabii ki Komi Can't Communicate birinci geldi. Onu My New Boss is Goofy, Onii-chan wa Oshimai, The Dangers in My Heart ve Spy Family takip etti.

DATA

GÜLHİS CANPOLAT

CORONA GÜNLERİNDE VERİ BİLİMİ

Virüsün gidişatını belirlemek için tarot açmaya son 3... 2...



İçinde bulunduğumuz durumu uzun uzun anlatmaya gerek yok, malum bir süredir zaten haberler Korona'dan başka bir şey göstermiyor haklı olarak. Durumun ciddiyetinin farkına varamayıp pikniğe mangala gidenlerin aksine, biz oyuncu ahali evde yapacak bir şeyler bulmada sıkıntı çekmiyoruzdur diye düşünüyorum. Ki sıradan insanlar olarak bizim yapabileceğimiz en önemli şey gerçekten evde kalıp temizliğe özen göstermek.

Neredeyse her alandan bilim insanlarının işiyse şu noktada her zaman olduğundan daha zor. Hâlihazırda hasta olanların bakımı bir yana bir aşının tasarlanması, COVID-19 virüsünün ne şekilde yayılmaya devam edeceği, iklimin ve yaklaşan yaz aylarının etkisinin ne olacağı, virüsün yapısının ne şekilde değişebileceği, bu değişimin nerelerde olabileceği gibi birçok soruya cevap bulunması gerek.

Epidemiyologlar ve modellemeciler şu anda büyük belirsizlikler içinde COVID-19'u bir yere oturtmaya çalışıyor. Londra'daki Mathematical Modelling of Infectious Diseases (Bulaşıcı Hastalıkların Matematiksel Modellenmesi) merkezinde çalışan John Edmunds, sadece raporlanan vakaların ölümlere bölünmesinin virüsün öldürücülüğü hakkında bir bilgi vermeyeceğini söylüyor.

Gelecek tahminlerinin yapılabilmesi için çok daha fazla veriye ihtiyaç var.

Zor zamanlara yapay zekâlı çözümler

Tahmin yapmanın zor olması, bu tahminlerin önemli ve ihtiyaç duyulan bir şey olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Örneğin her yıl grip sezonundan önce de yeni grip virüsünün ne şekilde yayılacağına dair tahminlerde bulunuluyor, tedavi yöntemleri ve önlemler bu tahminlere göre belirleniyor.

Bu konuda kullanılan yapay zekâ da önceki yıllardan gelen grip salgınlarıyla ilgili verileri birleştirerek gelecek tahmininde bulunuyor. Bu sistemin Korona üzerinde kullanılması çok zor, çünkü COVID-19 yeni bir salgın ve geçmiş bilgi diye bir veri yok.

Fakat CDC (Hastalıkların Kontrolü ve Engellenmesi Merkezleri) Roni Rosenfeld'den bu işe el atmasını istediğinde, kendisi istemeyerek de olsa bu görevi kabul etmiş.

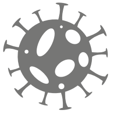
Rosenfeld'in sistemi de geçmiş verileri işleyerek çalışıyor fakat Korona üzerine bir geçmiş veri yok. Bu noktada o da "kalabalıkların bilgeliği" denen yöntemle ilerlemeyi deniyor Rosenfeld. Yapay zekâyı geçmiş verilerle değil de insanların tahminleriyle eğitmeyi amaçlıyor. Sosyal medya ve internet üzerinden yayılan aşırı paniği göz önünde bulundurmadıklarını söylüyor.

Önünüze, aynen grip için yapıldığı gibi, önceki büyük salgınların yayılma grafikleri konuyor ve sizden Korona'nın izleyeceği yolu tahmin etmeniz bekleniyor. Bireysel olarak kimse nokta atışı sonuçlar veremiyor elbette ki. Fakat kendisi veriler birleştirildiğinde insanların sağduyusunun mantıklı tahminler oluşturabildiğini söylüyor. Konu hakkında daha detaylı bilgi için: ***tinyurl.com/ogz-150-yz***

Teşhis sorunları tahminleri baltalıyor

Şu anda dünyanın her yerinde bir test sıkıntısı yaşanıyor. Birçok insan Korona'dan şüphelenmesine rağmen bunu doğrulayacak testlere ulaşamıyor. Tam olarak kaç kişinin virüsle temasa geçip de hafif semptomlarla hastalığı atlattığı bilinmiyor. Bu insanların kaçta kaçının virüse karşı doğal bağışıklık geliştirdiği de meçhul. Bu da virüsün nasıl yayılacağını ve öldürücülüğünü belirlemeyi fazlasıyla zorlaştırıyor.

Verilerle desteklenen tahminlerde bulunamadığımız noktada yapılabilecek



şeylerden birisi dünyadaki herkesin virüse açık olduğunu düşünerek hareket etmek. Ki karantinaların amacı da zaten bu. Reuters'ın bir haberine göre Çinli yetkililer seyahat yasağının iyileşme sürecine geçilebilmesinde en önemli nokta olduğunu ve insanların virüsü taşımasının önüne geçildiği takdirde salgının Haziran civarında son bulabileceğini söylüyorlar. Bir yandan da bazı ülkelerde sınırların kapatılması sonucunda mahsur kalan, ne bulundukları ülkeden ne de kendi ülkelerinden yardım görebilen insanların haberleri geliyor.

Karantina kuralları ne kadar etkili oluyor?

Birçok yerde olduğu üzere Türkiye'de de bir süredir dışarı çıkmama çağrıları yapılıyor fakat bu çağrılara pek de kulak asılmadığı haberlere yansıyor. Özellikle ilk Korona vakasının görüldüğü hafta okullara ara verildiğinde bunun tatil olarak algılanması ve okullarla birlikte kapanan öğrenci yurtlarının birçok genci topluca şehir değiştirmeye zorlaması da bizim pek yararımıza olmadı.

Şu anda dışarıda vakit geçirilebilecek neredeyse her yer kapalı. Fakat söz konusu önlem almaya geldiğinde bunda pek başarılı olabilmişiz gibi durmuyor. Benim bu yazıyı yazdığım sıralarda Financial Times'ın sürekli güncellediği vaka sayısı grafiklerinde Türkiye'nin çizgisi hızla tırmanıyordu. Bunların sadece henüz raporlanabilen vakalar olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda grafik hiç de iç açıcı görünmüyor.

Bunun yanı sıra Financial Times'ın grafikleri Hong Kong, Singapur, Japonya ve Güney Kore'de vakanın yayılmasının önüne geçilebildiğini gösteriyor. Peki, bu ülkeler neyi doğru yapıyor?

G. Kore büyük bir test programı başlatmış durumda. Sadece semptom gösterenler değil, çevrelerindeki insanlar da test edilip karantinaya alınıyorlar. Japonya'ysa halihazırda kuralcı bir ülke olmasının ekmeğini yiyor; maske kullanımının yaygınlığı bir yana, insanlar sosyal mesafe ve karantina kurallarına gerçekten uyuyor. Hong Kong ve Singapur'daysa katı karantina kuralları uygulanmakta. Sokağa çıkma yasakları ve okulların kapatılması insanların virüsü taşımasını engelliyor.

Çünkü sıkıntı da burada: Virüs tek başına havayla ya da başka bir yolla yayılabilme özelliğine sahip değil. İnsandan insana aktarılması gerekiyor. Bu bağlantıyı kopardığınız anda salgının önüne geçebiliyorsunuz.

2 ÖNEMLİ VERİ KAYNAĞI

Tüm dünyadaki vakalar hakkında son durumu takip etmek isterseniz John Hopkins Üniversitesi'nin devamlı güncellediği şu son derece detaylı bilgilendirme sayfasına bakabilirsiniz:

tinyurl.com/ogz-150-hopkins

En çok takip edilen grafiklerden biri de Financial Times'ın günlük güncellenen dünya grafiği. Sadece rakamları vermiyor, yorumluyor da. Dolayısıyla bir projeksiyon değeri var ama tabii sansasyonel hareketlere girmiyor, "şu kadar insan enfekte olacak" demiyor:

ft.com/coronavirus-latest

Bilgiye ve bilgilendirmeye ihtiyacımız var

Şu ana kadar yapılan tahminler raporlanan vakalar üzerinden gerçekleştiriliyor fakat Korona virüsü testleri yaygınlaşana kadar bilim insanları tam bir modelleme yapılmasının mümkün olmadığını söylüyor. Testlerin sadece insanları değil onlarla temas halinde olan hayvanları da kapsaması gerek. Bunun yanı sıra makalelerin ulaşılabilir olması, araştırma sonuçlarının gizlenmemesi de başka bir mesele.

Dünyanın bu salgına hazırlıksız yakalandığı, işin ciddiyetini kavramakta biraz geç kaldığı maalesef aşikâr. Korona'nın öksürük/hapşırık ile yayılan tükürük yoluyla bulaştığını biliyoruz. Virüs hakkında daha net bilgiler edinilip aşı ve bağışıklık aşamasına geçilene kadar kişisel karantinanın korunması, tüm toplum adına yapabileceğimiz en önemli şey.



Olası bir Pakistan–Hindistan nükleer savaşına dair ürkütücü tahminler

Ne olur daha fazla kıyamet olmasın

Dünyanın korona salgınıyla mücadele ettiği şu sıkıntılı günlerde eminim kimsenin yeni bir kıyamet senaryosuna aşerdiği falan yoktur; ancak hem biraz kafanızı dağıtmak, hem de alttan alta "beterin beteri vardır" fikrini sizlere aşılamak için işte karşınızdayım! Kolombiya Üniversitesi'nde Mart ayında yapılan bir araştırmada işe koşulan modellemelere göre, uzun zamandır kanlı bıçaklı olan ve nükleer silahlara sahip Pakistan ve Hindistan arasında yaşanabilecek bir nükleer savaşın, dünyanın pek çok yerinde uzun vadeli ciddi etkileri olabilir.

Dünyada yaklaşık 14.000 nükleer savaş başlığı olduğu tahmin ediliyor. Bunların %95'i Rusya ve ABD'ye ait. Pakistan ve Hindistan'ınsa sadece bunların 150'sine sahip olduğu düşünülüyor. Bu iki ülke arasında gerçekleşecek olası bir savaşta, eğer Hiroşima'ya atılan bombalardan 50 tanesi kullanılırsa (ki bu toplam stokun anca %1'i ediyor) ne gibi etkiler oluşabileceğine bakılmış. Anında yaşanacak ölümlerin dışında, nükleer kış denen, bombaların atmosfere yaydığı dumanlar yüzünden güneş ışınlarının yeryüzüne gelmesinin engellenmesiyle hava sıcaklığının düşmesi durumunun, en az 10 yıllık bir süreçte küresel ölçekte kıtlık hallerine yol açacağını gösteriyor araştırma. Ve ironik bir şekilde böyle bir savaş gelişmiş ülkelerden çok, daha gelişmemiş ülkeleri etkileyeceğe benziyor. Ne diyelim, bu arkadaşları en kısa zamanda sakinleştirmek lazım sanki! ■ İHSAN A.



Oumuamua'yı yakından incelemek

Bir 10 yıl beklememiz gerekecek

Gizemli cisim Oumuamua'yı daha önceden bu sayfalarda ağırlamıştık. Kendisinin uzaylıların bir tür gözlem aracı olması gibi envai absürtlükte daha birçok senaryoya ilham kaynağı olduğunu hatırlarsınız. Cismin rotasını hesaplayan bilim insanları, bir 10 yıl sonra kendisini yakından inceleme planları kuruyor.

Tabii bu projeyle ilgili pek çok sıkıntı var. Hani lojistiğinden tutun da direkt fizik kanunlarıyla ilgili ortaya çıkabilecek problemlere kadar. 10 sene beklememizin sebebi de biraz bundan. Çünkü araştırmacılar 10 yıl sonraki rota konumunu, elimizdeki en ideal seçenek olarak görmekteler. ■ İHSAN A.



Romantik demir yağmurları

Yukarı bakarak ağzınızı açın ve damlaları yakalayın!

Bilim insanları oldukça farklı bir ötegezegen keşfetti. WASP-76b isimli 640 ışık yılı uzaklıkta bulunan bu gezegenin enteresan bir özelliği var: Yağmur damlaları su yerine demirden oluşuyor.

Cenevre Üniversitesi'nde yapılan araştırmaların sonucuna göre gezgenin bir kısmı her zaman gündüzken diğer kısmı her zaman gece. Gündüz tarafının yakında bulunan yıldız nedeniyle 2400 °C sıcaklığa kadar yükselmesiyle burada bulunan demir buharlaşıyor. Güçlü atmosferik rüzgarlar sayesinde akşam tarafına savrulan demir buharı burada tekrar soğuyor ve yağmur şeklinde yeryüzüne düşüyor.

Sıvı demir yağan bir gezegende gece yürüyüşleri, ne kadar da romantik! ■ ARES

Bekle bizi Merkür, geliyoruz!

Klima mı alsak vantilatör yeter mi…

Dünyanın çivisinin çıkmaya başladığı şu günlerde başka gezegenlerde yaşam umutlarına dair haberler daha cazip gelmeye başladı.

Yayınlanan bir makalede Merkür yüzeyinde bulunan çatlakların son 50 yılda tahmin edildiği gibi depremler sonucu değil orada bulunan sıvıların gaza dönüşmesi nedeniyle oluştuğu tezi ortaya atılmış. Jeolojik tahminler yerine gezegenin kimya ve fizik durumları üzerine böyle bir düşüncenin ortaya çıktığı belirtiliyor. Bahsi geçen sıvılardan birinin su olma olasılığı çok yüksek. Bu da yaşam için gerekli olan en temel ihtiyacın karşılanması anlamına geliyor.

Merkür'ün yüzey sıcaklığının 426 °C olduğu gerçeğini görmezden gelirsek, yaşam için güzel bir ortam olduğunu söyleyebiliriz. Güneş manzarası en güzel gezegenin de o kadar dezavantajı olsun artık! ■ ARES

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

RTX'İN SÜPERLERİ NİHAYET DİZÜSTÜNE DE GELİYOR

Çıkışında ciddi performans ve fiyat sorunları olan RTX serisi artık masaüstünde yerini bulmaya başladı. Serinin Super versiyonlarıyla birlikte fiyat performansı artarken, rakip Radeonların gelişi fiyatların da düşmesini sağladı. Ayrıca geçtiğimiz haftalarda yeni sürümüne kavuşan DLSS ve yeni oyun duyuruları RTX almayı daha anlamlı hale getirdi. Özellikle yeni konsolların Ray Tracing desteğini duyurması, DirectX, Vulkan, Unreal Engine'den gelen destekler RTX'i geleceğe yönelik de iyi bir yatırım haline getiriyor. Anlayacağınız RTX ailesi için nihayet işler yoluna giriyor.



HP OMEN 15

LENOVO LEGION Y540

Ama bu anlattıklarımızın hepsi masaüstü bilgisayarlar için geçerli. Ne yazık ki dizüstü sistemler için ne işlemcilerde ne de ekran kartlarında uzun süredir bir hareket yok. Bunun bir sebebi AMD'nin her iki kulvarda da dizüstünde gösterdiği zayıf performans. Rekabet olmayınca gelişme de olmuyor. Masaüstünde Intel'i çok feci sıkıştırmış olsalar da dizüstünde halen kötü bir tercih Ryzen ve Radeon.

Bu karamsar tablo NVIDIA'dan güzel haberlerle dağıldı. Nihayet yeni Super GPU'lar dizüstüne geliyor ve bütün ailenin fiyatları düşüyor. Yani daha ucuza, daha iyi performans alabileceğiz. Yani dizüstü sistemlerin fiyatları düşecek.

Daha güçlüler ve daha ucuzlar

NVIDIA'nın 2020 serisi olarak duyurduğu bu yeni GPU'lar ve onları kullanan dizüstü sistemler yaz başında piyasaya çıkmış olacak. Acer, Asus, HP, Lenovo… herkes geçiyor bu yeni GPU'lara. Üst seviye için güzel haber RTX 2070 ve 2080'in Super versiyonları. Bu yeni GPU'lar eski modellerle aynı fiyata satılacak ama daha fazla çekirdek ve daha yüksek saat hızına sahip olacak. Masaüstünde Super modelleri ortalama %15 gibi bir performans artışı getirmişti, burada da benzerini görebiliriz.

Diğer yandan düz RTX 2070 ve 2060'ın da fiyatı düşecek. Beklenti geçen senenin (dolar bazında) 1660 Ti modeli fiyatına RTX 2060 ve RTX 2060 fiyatına RTX 2070 alabilmemiz. Bu da RTX 2060'lı modellerin ABD satış fiyatının 1000$'lara düşmesi, yani nereden baksanız %20 bir düşüş demek. Gerçi ne kadar düşse de ülke şartları malum, yine de elimizi yakacaklar. Ama üzülmeyin bu fiyat değişimleri GTX'li modelleri de etkileyecek ve GTX 1050'li model fiyatına GTX 1650'li model alabileceğiz.

Yeni teknoloji ve özellikler

Bu yeni serilerle birlikte sadece performans ve fiyat değil yeni teknoloji ve özellikler de geliyor. Bence en önemlisi yeni Max-Q teknolojisi. Biliyorsunuz bu teknoloji RTX 2070 ve 2080 gibi çok üst seviye GPU'ların çok ince bilgisayarlarda kullanılabilmesini sağlıyordu. Ama bir yandan da performansı çok düşürdüğü için eleştiriliyordu. Yeni Max-Q'da en büyük fark yeni gelen Dynamic Boost özelliği. Bu özellik sistemin sürekli olarak CPU ve GPU arasındaki güç dağılımını en yüksek performansa göre ayarlamasını sağlıyor. Böylece sistem güçten kaynaklanan darboğazı en aza indiriyor ve %10'a varan performans artışı sağlıyor.

Diğer bir yeni teknolojiyse Advanced Optimus adında ve entegre ekran kartı ve GPU'nuzu birbirinden ayırarak hem Optimus'un pil ömrüne hem de RTX'in G-Sync ve yüksek tazelemesine sahip olmanızı sağlıyor. Bu da yüksek performanslı sistemlerde ciddi pil ömrü artışı demek.

Bunlar şu saçma sapan günler için o kadar güzel haberler ki NVIDIA'ya teşekkür etmek lazım. Kısacası bir oyuncu bilgisayarı almayı düşünüyorsanız aman durun bu yeni modelleri bekleyin! ■ TUĞBEK



ASUS TUF GAMING FX505DY

ACER PREDATOR TRITON 500



ACER NITRO 5

Dünyanın en iyi oyuncu bilgisayarı aynı zamanda ucuz olabilir mi?

Acer geçen sene çıkardığı Predator Helios 300 modeliyle tam anlamıyla aklımı almıştı. Kullanışlılığı, geliştirme imkanları, üretim kalitesi, tasarımı, performansı her konuda rakiplerinin ilerisinde, üstelik fiyatı da saçma sapan seviyelere çıkmayan harika bir oyuncu diz üstü bilgisayarı. O zaman söylemiştim, fikrim halen değişmedi, Acer Predator Helios 300 piyasadaki en iyi oyuncu bilgisayarı.

Ama maalesef Helios 300 fiyatını fazlasıyla hak etse de halen çoğumuz için çok pahalı. İsterseniz ekonomiyi suçlayın ya da döviz kurlarını ya da vergileri, sonuç değişmiyor. Çoğumuz için on bin liranın üzerinde bir bilgisayar almak sadece hayal. Ama karamsarlığa kapılmayın hemen, çünkü Acer bu şahane Helios'tan çıkardığı derslerle daha ucuz olan Nitro serisini de yeniledi ve sadece 4.500 TL'den başlayan fiyatlarla 15.6" modelleri piyasaya sürdü. Biz de bir tane kapıp denedik, acaba Helios'un büyüsü Nitro'da da devam ediyor mu, yoksa ucuz etin yahnisi tat vermiyor mu göreceğiz.

Maşallah aynı abisi

Nitro 5'i elinize alır almaz, Helios'un süper tasarımının etkilerini hissediyorsunuz. Arka taraftaki fütüristik petek dokusu, öndeki kırık kenarlar ve tüm üst gövdeyi saran yekpare kaplama, ince ekran kenarları, geniş touchpad... Aradaki benzerlikler yadsınamaz. Arkada kullandıkları bayık bordo renk ve kapaktaki gereksiz doku olmasa neredeyse Helios kadar güzel gözüküyor. Eski Nitro serileriyle kıyaslarsanız tasarım fersah fersah ilerlemiş. Elinize aldığınızda bunun hesaplı bir model olduğuna, Predator serisine ait olmadığına inanmazsınız. Ayrıca üretim kalitesi de bu fiyat için muhteşem, çoğu parçası Helios 300'le aynı. Farklı olarak sadece klavyenin olduğu üst yüzey metal değil, plastik ama sağlam bir malzeme.

Aynı fabrikadan çıkan iki sistemin aynı tasarım ve kaliteyi paylaşması normal. Ama benzerlikler burada bitmiyor. Nitro 5'te klavye ve touchpad de üst modelle aynı. Numerik tuşlara da sahip olan geniş klavye ve seramik dokunuşlu büyük touchpad bu sınıfta bulabileceğinizin en iyisi. Sistemin ekranı da oldukça kaliteli ve 120Hz gibi yüksek bir tazeleme oranına sahip. Ayrıca Helios 300'ün en sevdiğim özelliği çift M.2 SSD, üstüne bir de SATA, toplam 3 sabit disk takılabilmesi, Nitro 5'te de aynen devam ediyor. Yani kullanışlılık olarak da neredeyse abisini yakalıyor Nitro 5. Üstelik daha da hafif, sadece 2.3kg ve küçük, pratik bir adaptörü var.

Peki eksiği ne?

Bu kadar hesaplı bir bilgisayarda, bu kadar üst düzey özellik çok da normal değil açıkçası. Bu yüzden diyeceksiniz ki yahu o zaman kim niye Helios 300 alsın, öyle değil mi? Bu yüzden biraz da neler eksik ondan bahsedelim. Birincisi konfigürasyon elbette. Nitro 5'in piyasadaki modelleri çok daha düşük konfigürasyonlu ve bu yüzden de daha az ısınıyor ve daha az pil tüketiyor. Bu yüzden daha basit bir soğutma kullanılmış Nitro 5'te. Sadece tek yönden çalışan çift fanı, abisi gibi yüksek teknoloji de değil. Ayrıca Nitro 5'te tek tuşla overclock yapan Turbo özelliği bulunmuyor. İşte dişe dokunur eksiği bu kadar.

Kısacası yüksek konfigürasyon istiyorsanız, mesela GTX 1660ti ve üzeri, Helios 300'e; düşük ve hesaplı konfigürasyon bakıyorsanız Nitro 5'e gideceksiniz. Bence her iki model de kendi sınıfları içinde rakipsizler. Bizim incelediğimiz model Ryzen 7 3750H işlemci, 16GB bellek, Radeon 560x GPU, 256GB SSD ve 1TB HDD'e sahipti ve satış fiyatı 5.999 TL. Popüler online oyunları sorunsuz oynatabilecek, AAA oyunların çoğunu da yüksek ayarlarda idare ettirebilecek bir sistem. Ama bana sorarsanız AMD'nin işlemcileri dizüstünde masaüstü kadar başarılı değiller, ayrıca 560X de bugün çalışsa seneye zorlanmaya başlayacak. O yüzden Nitro 5'e yakışan konfigürasyon Intel i5-9300H ve NVIDIA GTX 1650 ikilisi, AMD seçeneğine göre iki kata varan performans alırsınız. Bu konfigürasyonun fiyatı 7.500 TL ama ben bir ara %20 indirimle 5.999 TL'ye düştüğünü gördüm, böyle bir şey yakalasanız emin olun tadından yenmez. ■ **TUĞBEK**

TP-LINK DECO P9

Hibrit Mesh mucizesi

Büyük evi, ofisi olanların bitmek bilmeyen sorunu, her köşeye ulaşmayan kablosuz ağlar. Eskiden analarımız dip köşe bucaktan tozu temizlemezse rahatsız olurdu, bizim kuşak dip köşe bucaklarda Wi-Fi çekmezse deliriyor. Bu lanet Wi-Fi özellikle de en kritik noktaları seçer çekmemek için, mesela yatakta sizin taraf, mutfakta tezgâh ve en beteri de tuvalet =) Bunun sebebi çoğumuzun betonarme binalarda oturması, koridor ve geçişlerin biçimsiz olması ve müteahhitlerin silme beton duvarlara olan aşkı. Zaten duvardan zor geçen Wi-Fi sinyalleri, size seke seke de ulaşamıyorsa ne yapsın? Evet Wi-Fi da müteahhitin kabahati.

Ama artık bitti... İnsanlığın çekmeyen Wi-Fi'a karşı verdiği tam 20 yıllık savaşı kazandık! Peki bunca teknoloji deva olamadı da bu zaferi ne getirdi? TP-Link'in iki teknolojiyi Deco P9'da birleştirmesi: Mesh Wi-Fi ve Powerline. Artık eviniz, ofisiniz ne kadar büyük, ne kadar kalın kafalı olursa olsun, ağınız hep süper çekecek. Gelin bu melez teknolojiyi tam bir anlayalım.

Bu Mesh ne ola?

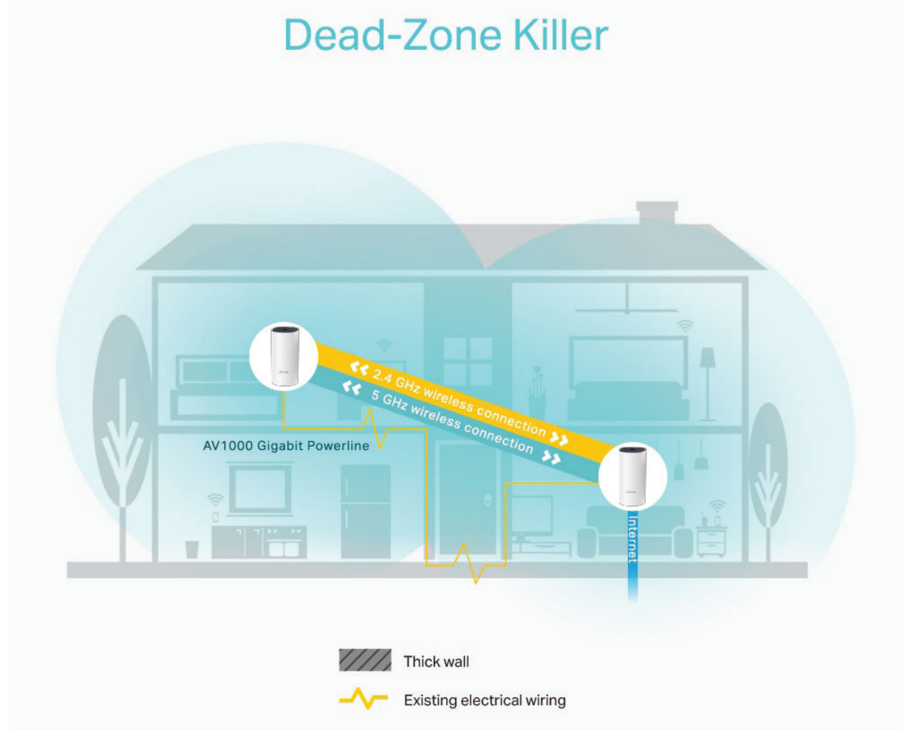
Mesh Wi-Fi son yılların en revaç ağ teknolojisi. Şöyle özetleyebiliriz, evinizde Wi-Fi router'ınız var ya, bundan iki tane olduğunu düşünün. Evin iki ayrı yerinde duruyor ve birbiriyle konuştukları için de tek bir cihaz gibi çalışıyorlar. Aynı ağ ismi, aynı şifre, aynı ayarlar... Siz telefon veya fiberle gelen hattınızı da istediğinize takıyorsunuz. Böylece Wi-Fi kapsama alanınız genişliyor, tüm cihazlar otomatik en iyi çeken cihaza bağlanıyor, siz her seferinde ağ değiştirme zahmetine girmiyorsunuz. Daha da güzeli iki tane yeterli gelmezse, bir tane daha takıyorsunuz, bir tane daha takıyorsunuz, evin altını üstünü Wi-Fi boyayana kadar. Hem etkili hem de kullanması kolay.

Ama Mesh Wi-Fi'ın da bir Aşil topuğu var. Her bir ünite diğerile Wi-Fi üzerinden iletişim kurduğu için, binayı bölen büyük perde duvarlar veya kat geçişleri kopmalara sebep olup performansınızı düşürebiliyor. Mesela çok katlı evlerde üniteleri merdiven boşluğuna koymak (ve haliyle kablolama sırasında evin canına okumak) gerekiyor. İşte burada da Deco P9'un Powerline teknolojisi devreye giriyor. Bu teknoloji de elektrik hattı üzerinden ağ kurmanızı sağlıyor. Elektrik hattınız kat geçişi veya duvar dinlemiyor.

Alanına göre ağ kur

Sonuç mükemmel... Siz kendi alanınızın büyüklüğüne göre ve hiçbir Laz müteahhittin engel olamayacağı bir ağ kuruyorsunuz. Eğer iki ünite kullanırsanız 370m2, üç ünite kullanırsanız 560m2'ye kadar kapsama alanı oluşturabiliyorsunuz. İlerde eviniz, ofisiniz büyürse farklı model bile olsa ek Deco takabiliyorsunuz.

Üstelik üniteleriniz aynı anda hem çift bant Wi-Fi hem de Powerline üzerinden konuşuyor. Bu da bağlantı sorunlarını giderip, bant genişliklerini ve hızı arttırıyor. Powerline teknolojisi



AV1000 olduğu için ev içinde Gigabit ağ kurmuş oluyorsunuz. Elbette oyunculara özel bir ürün olmadığı için QoS ayarlama, cihaz önceliği gibi imkanlarımız yok. Umarım ileride Deco P9'un Archer serisi de çıkar.

Deco P9'un üretim kalitesi, performansı ve yazılım arayüzleri on numara. Özellikle işin yazılım kısmı önemli. Bugüne dek herhalde ülkemize gelen her markayı denemişimdir, açıkçası TP-Link tüm rakiplerinden yazılım olarak iki fersah ileride. Telefona indirdiğiniz bir uygulamayla sadece 5 dakikada üç cihaz kurabiliyorsunuz. Bir kere kurdunuz mu da unutun gitsin, bir daha elinizi sürmüyorsunuz.

Test ederken ofisteki bütün cihazları bağlamama rağmen performans olarak da bir sıkıntı yaşamadık.

İşin tek kötü yanı yüksek kalite ve yüksek teknoloji, yüksek fiyat etiketiyle geliyor. Deco P9'un üçlü paketini 2.200, ikili paketini 1.400 TL'ye alabiliyorsunuz. Bir router için yüksek, ama diğer Mesh Wi-Fi çözümlerine göre iyi bir fiyat bence. Çünkü üst seviye bir üçlü paketi zaten 2.000 TL'nin altına bulamıyorsunuz, Deco P9 küçük bir farkla Powerline teknolojisini vermiş oluyor. Bu Mesh Wi-Fi teknolojisinin biraz daha makul fiyatlara düşmesi için bir iki sene daha bekleyeceğiz sanırım. ■ **TUĞBEK**



PIXEL



Piksel Günlükleri

Şampi-

Karşımızdaki pikselli görüntüyü çok beğenmemizin yanı sıra oyun mekaniklerinin de bize en üst nokta geldiği mutlu günlerdi.

C. Laupez'le milyonuncu kez Roberto Larcos'lu Brezilya defansını dağıttığım için mi yoksa birlikte oyun oynamanın tadı farklı olduğu için mi bilmiyorum ama bir yerden sonra arkadaşım Alp'le aynı takımda oynayarak turnuvalarda şampiyon olmaya çalıştık. Kulağa basit gelse de bu gibi durumlarda ortaokula giden iki çocuğun ya da fark etmez, koca adam olmuş iki kişinin tam konsantre büyük enerji harcaması gerektiğini bilen bilir. Üstelik güçlü takımlarla kolay galibiyetleri kendimize yakıştırmamaya başladığımızda işin şekli değişmişti. Hedefimiz zor, imkansıza yakın, Beşiktaş'ımızı Şampiyonlar Ligi şampiyonu yapmak. Kim bilir kaç defa denedik, kaç defa hezimete uğradık, vazgeçmedik.

Bir gün 50 ekran tüplü televizyonun karşısında iki sandalyeye oturduk. İnternet kafede onlarca kişinin arasında yapayalnızmış gibi pür dikkat maçlara çıkıyor ve bir şekilde kazanıyorduk. Finaldeki rakibimiz Juventus'un inanılmaz defansına karşı bir türlü istediğimiz pozisyonu bulamasak da en azından gol yememeyi başarmıştık. Uzatmaların son dakikalarına girdiğimizde, penaltılarda bir şansımızın olacağını hayal etmeye başladığımız sırada defans arkasına sarktığını gördüğüm arkadaşıma güzel bir ara pası yolladım. Alp, Buffon'u o zamanların ünlü Zidane ruletiyle geçip topu boş kaleye gönderdiğinde daha top çizgiyi geçmeden heyecanla bağırarak havaya kalktım.

Gamepad'in kablosu kısa olduğu için konsol da havaya kalkmıştı.

İşte tam o sırada konsol kapağının mekanik acı bir ses eşliğinde yavaşça açıldığını ve içindeki dönen diskin durduğunu gözünüzün önüne getirin. Önce donan ekrana, sonra arkadaşıma baktım. Alp'in konsolu kafamda parçalamakla başlayan hayallerini gözlerinden okuyabiliyordum. Derin bir sessizlik...

■ ARES



KONSOL

SEGA VR

Sanal Gerçeklik Aşkına

Video oyunlarında sanal gerçeklik hayalinin 90'ların başında popülerleştiğinden daha önce de bahsetmiştik. İşte bu hayalin peşinden giden Sega da konsollar için Sega VR sistemini 1991'de duyurdu. Bu kafa setini takan oyuncular hareket algılayıcıları sayesinde kafalarını çevirdikleri yönü tıpkı oyunun içinde yer alıyormuş gibi görebileceklerdi. Sega Genesis ve Saturn'ü destekleyecek konsol için planlanan oyunlardan biri de ünlü Virtua Racing idi.

Ne var ki zaman ilerledikçe Sega VR'dan haber alınamamaya başladı. İddialara göre sistemin geliştirme maliyetleri Sega'yı zorluyordu. Üstelik ilk denemelere göre konsol oyuncularda ciddi göz ve baş ağrısı yapıyordu. Gene de konsol oyuncularla ilk kez 1993'te bir oyun fuarında buluştu, fakat o da oldukça sınırlı sayıda ve kapalı kapılar ardında oldu ki sistemi deneme fırsatı elde edenlerden alınan ilk geri dönüşler hayli kötüydü.

Bütün bu kötü gidişatın ardından firma 1994'te Sega VR projesinin iptal edildiğini duyurdu. İptal sebepleri de konsolu deneyen herkesle tamamen ters düşecek şekildeydi: Sega VR öylesine gerçekçiydi ki oyuncuların istemsizce hareket edip bir kaza geçirmelerinden korkmuşlardı. Böylelikle bir sanal gerçeklik projesi daha hayal kırıklığıyla sonlandı.

Hoş, üzerinden neredeyse 30 sene geçmiş olmasına rağmen hâlâ tam olarak istediğimiz aşamaya geldiğimizi de söyleyemeyiz... ■ EMRE S.





NINTENDO VS GAME GENIE DAVASI

Hileciler toplanın

Eski video oyunlarının ne kadar zor olduğu malumunuz, bir de o yıllarda istediğiniz her an kayıt atabileceğiniz emülatörler olmadığı için bazı oyunları bitirebilmek gerçek bir çileye dönüşebiliyordu. İngiliz Codemasters firması da bu sıkıntıyı bir fırsata dönüştürebileceğini düşünerek 1990 yılında Game Genie denen hile cihazını piyasaya sürdü. Önce kartuşa, ardından da bu şekilde konsola takılan Game Genie oyuncuların çeşitli kodlar vasıtasıyla hile yapabilmesine olanak sağlıyor, ölümsüzlük, sonsuz cephane, hatta bölüm atlama hileleriyle başa bela olan oyunlar nihayet bitirilebiliyordu.

Tabii tahmin ettiğiniz gibi oyuncuların Game Genie'ye ilgisi hayli büyük oldu, hatta oyun dergilerinde Game Genie kodları paylaşılır hale geldi. Avrupa'da büyük başarı elde eden bu hile cihazının Amerika'ya gelmesi de uzun sürmedi ve cihaz 1992 yılında Lewis Galoob Toys firmasının distribütörlüğünde ülkeye resmi girişini yaptı. Lakin o yıllarda NES'le oyun sektörünün %80'inini elinde bulunduran Nintendo Amerika bu işten pek memnun olmamıştı.

Nihayetinde Game Genie'nin oyun satışlarına zarar vereceğini düşünen firma Lewis Galoob Toys'u mahkemeye verdi. Galoob'un lisans ve telif hakları Nintendo'da olan ürünleri değiştirerek kullandığını iddia ederek cihazın tüm ülkede satışının yasaklanmasını istedi. Ve ilk aşamada istediğini elde etti de. Mahkeme dava bir karara bağlanan kadar Game Genie'nin ülkedeki satışını durdurdu.

1 yıl süren savaşın ardından mahkeme nihai kararını verdi ve sizce kim kazandı dersiniz? Lewis Galoob Toys! Zira mahkeme heyetinin kararına göre Game Genie kullanmanın satın aldığın bir kitabı istediğin yerden itibaren okumak, ya da bir filmi ileri sarmaktan bir farkı yoktu. Ayrıca Game Genie oyunlar ve konsol üzerinde kalıcı bir değişiklik yapmıyor, cihaz söküldüğü anda bütün etkiler sıfırlanıyordu. Ortada lisanslı bir ürünü değiştirerek kullanmak gibi bir durum yoktu yani.

Tabii bu sürpriz mağlubiyet dev firma için bile hayli tuzlu oldu. Mahkeme, satışları bir yıldır durdurulan Game Genie'nin zararına karşılık Nintendo'nun 15 milyon dolar ödemesine karar verdi (artı mahkeme masrafları). Nintendo davayı temyize götürse de orada da kazanamadı ve bu yasal savaşa rağmen Game Genie büyüyerek yoluna devam etti.

İşin komik tarafıysa ne biliyor musunuz? Game Genie Amerika'ya gelmeden önce ürünün Nintendo'nun resmî ürünü olması teklifi konuşulmuş, fakat Nintendo bu teklifi reddetmiş... ■ EMRE S.

HİLE YAPMAK HAKKIMIZ! YEDİRMEYİZ!

BAZI KUTULARIN BAZI BAŞKA KUTULARIN ÜSTÜNE GELMESİ İLE KEYİF ELDE EDİLEN OYUN TÜRÜ

TETRIS

GÜLHİS CANPOLAT

Dünyada bilgisayar oyunlarından nasibini almamış bir kimse bile ona standart bir Tetris oyunu gösterseniz sizin bir avuç farklı şeklin gökten düşerek birbiri üstüne yığılması gibi basit bir mantıkla insanı strese sokan o şeyden bahsettiğinizi anlayacaktır. Tetris'in ilk oynanabilir versiyonu 1984'te tamamlandığında, tasarımcısı Aleksey Pajitnov neredeyse kırk sene sonra hâlâ bu kadar güncel bir oyun olacağını tahmin ediyor muydu? Bilemiyorum. Ama Spectrum HoloByte'tan çıkan absürt Tetris oyunlarını düşünürsek... Neyse, oraya geleceğiz.

Var olan neredeyse her konsola bir versiyonu çıkmış, beş liraya pazarlarda ve oyuncakçılarda satılmış, renklisinden üç boyutlusuna birçok farklı versiyonu bulunan bu oyuna, ilk çıktığı andan itibaren bir göz atalım (Hepsine değil ama! Aman diyeyim, bu dergiyi Tetris dergisi yapmaya yetecek kadar Tetris oyunu var çünkü!).

TETRIS [1984]

Aslında ilk çıktığı günden itibaren Tetris'in üzerine ne kadar az şey eklendiğini düşünmek, beni Tetris'in bir çeşit ulaşılamaz mükemmeliyet çizgisini aştığını düşünmeye itiyor. Yedi farklı tetrimino (evet, o tuğlaların bir adı var), belirli bir hızla ekranda yukarıdan aşağı doğru kayıyor. Yavaşlatmanın ya da durdurmanın bir yolu yok! Çabuk!! Oğlum çabuk diyorum!!!

Tetris formülünün değişmeyen parçaları: Tetriminolar ve panik. Ekranda bir sırayı boşluksuz doldurduğunuzda o satır yok olup size puan kazandırıyor. Ve elbette oynamaya devam etmenizi sağlıyor.

Tetris'in ilk versiyonu Electronika 60'ta yapılmıştı ve tetriminolar kısa yeşil çizgilerden oluşuyordu. Sovyet Bilim Akademisi'nde yapay zekâ araştırmaları yapan Alexey Pajitnov oyunu Pentomino oyunundan esinlenerek yaratmıştı. Belirli şekillerdeki blokları bir kutuya sığdırmanızı gerektiren bu bulmaca oyununu "yav bunlar gökten düşse..." diye kafasında canlandıran Pajitnov, sadece yapıp yapamayacağını görmek için yola çıktığı bu serüvende, dünyanın en bilinen oyununu yarattı.

Ben tarihten çok anlamam fakat Soğuk Savaş yıllarına denk gelmesine rağmen Tetris'in Sovyet Rusya'dan dünyaya ve özellikle de Amerika'ya yayılabilmiş olması benim hep tuhafıma gitmiştir. Ama bir şey Tetris kadar bağımlılık yapıcı olunca... Yine de hikâye o kadar basit değil.

Pajitnov'un arkadaşları Dmitry Pavlovsky ve Vadim Gerasimov, oyun Akademi'de çok tutunca onun bir IBM PC portunu yaratıyorlar. Oyunun dağıtılabilir bir versiyonunun ortaya çıkmasıyla Tetris önce Moskova'da, sonra Macaristan'da gayet popüler bir hale geliyor. Burada İngiliz yazılım şirketi Andromeda tarafından keşfedilen oyun, daha Alexey Pajitnov'la anlaşmaya varılamadan Amerikan şirket Spectrum HoloByte'a satılıyor. Şirket de, daha herhangi bir yasal hakkı satın alınamadan hop diye Tetris'in IBM PC versiyonunu 1987'de piyasaya sürüyor.

Ve gerisi çorap söküğü gibi geliyor. Basit ve bağımlılık yapıcı bu oyun dünyayı ele geçiriyor. Tetris'in bu iskelet versiyonunun çıktığı bir sürü konsol var ve tabii zamanla oyunun farklı versiyonları da kaçınılmaz olarak ortalığı kaplıyor. Gelin biz biraz Tetris tarihinde önemli bir yere sahip olan ya da oyunun mükemmel formülüne bir şeyler katmaya çalışmış ve bu yolda bir güzel saçmalamış Tetris oyunlarına bakalım.

- **PLATFORM:** Her yer
- **YAPIM / DAĞITIM:** AcademySoft



TETRIS [1989]

Bu versiyon, Tetris'in dünyanın bir çoğunluğuyla ilk tanışma hikâyesiydi. GameBoy konsolunun popülerliği ve Tetris'in bağımlılık yapıcı doğası birleşince, konsolun vazgeçilmez oyunlarında biri haline gelmişti Tetris. Ne fazla, ne az! Tetris!

- **PLATFORM:** Game Boy
- **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo

WELLTRIS [1989]

Alexey dostum ne yaptın yaa? Bu ne kardeşim? Bu Tetris değil! Bu... Değişik bir şey! Bakın, bu oyunu anlayabildiğimi iddia etmiyorum. Tetriminoların yan duran bir kutunun duvarlarından kayarak üç boyutlumsu ama aslında pek de öyle olmayan bir şekilde kutunun dibinde biriktiği bu şeye Tetris demeye pek dilim varmıyor. Peki, o yandaki resimler neden mesela? Bu oyunla ilgili her şey... Neden?

- **PLATFORM:** DOS, Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Atari
- **YAPIM:** Alexey Pajitnov (Spectrum HoloByte, Blue Planet Software, Sphere, Inc., Atari SA, Doca)
- **DAĞITIM:** Spectrum HoloByte, Blue Planet Software, Atari

HATRIS [1990]

Alexey'in yavaş yavaş kafayı yemeye başladığı bu harika Tetris oyununa hoş geldiniz. Bu oyunun Tetris'le hiçbir alakası yok. Bakın efendim, bu bir şapka giydirme oyunu. Şapkaların gökten düşmesi bu oyunu Tetris yapmaz. Sayın Pajitnov, bakın! Beni bir

KESİN SAYI VERMEK MÜMKÜN OLMASA DA TETRİS'İN TOPLAM 500 MİLYON CİVARINDA SATTIĞI DÜŞÜNÜLÜYOR. İKİNCİ EN ÇOK SATAN OYUN 180 MİLYONLA MİNECRAFT.



TETRIS (1984)

dinlerseniz..!! (Peki ya Hatris'in gerçekten tutmuş olması ve 15'ten fazla devam oyunu olması... Ben Sombrero'lu olanı istiyorum.)

- **PLATFORM:** NES, Arcade, Game Boy
- **YAPIM:** Alexey Pajitnov, Blue Planet Software
- **DAĞITIM:** Blue Planet Software, Microcabin, Video System

FACES ... TRIS III [1990]

N- Ne? Abi neler oluyor? Neden üç? Bu çıkardığınız 4. Tetris oyunu değil mi? Bir durun gözünüzü seveyim bu ne? Suratlar düşünün. Düşündünüz mü? Bu suratları kesin şimdi. Jülyen doğrayın. Şimdi bu surat parçaları gökten yağsın. Aynen. Süper. Şimdi bu surat parçaları yukarıdan aşağı iniyor, tamam? Siz de bir şeye benzeyen suratlar yaratmaya çalışacaksınız. Böyle oyuna böyle açıklama, kimse alınmasın! Bunun orijinal Tetris yapımcılarından çıkan son "Tetris" oyunu olması kimseyi şaşırtmamıştır sanıyorum ki...

- **PLATFORM:** DOS, Amiga, Mac
- **YAPIM / DAĞITIM:** Spectrum HoloByte

TETRIS BATTLE GAIDEN [1993]

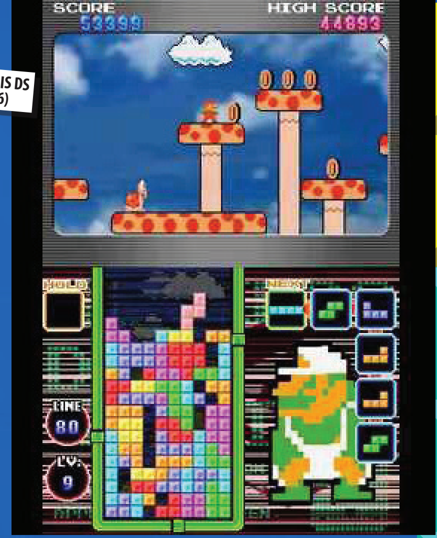
Garden değil Gaiden. Evet. Sadece Japonya'da piyasaya çıkan ve adı hakkında iyice kafamız karışsın diye bahçeli, çiçekli bir arka planı olan bu Tetris versiyonu bazı listeler tarafından hâlâ en iyi bire bir kapışmalı Tetris oyunu olarak geçiyor. Emülatörlerle oynamak mümkün. Büyülü bloklarla oyun tahtasında değişik "saldırılar" yapabildiğiniz bu versiyon, bir kere karakterlerin özelliklerini öğrendiniz mi Japoncaya gerek kalmadan da gayet rahat oynanabiliyor.

- **PLATFORM:** SNES
- **YAPIM / DAĞITIM:** Bullet Proof Software

TETRIS: THE GRAND MASTER 3 – TERROR-INSTINCT [2005]

"Terör İçgüdüsü" diye Tetris oyunu mu olur yahu? Korku oyunu mu bu? Kim isimlendiriyor bu Tetris'leri?! The Grans Master bir Tetris serisi aslında. Evet, birden fazla "ikinci" Tetris oyunu olması insanı biraz kıllandırıyor tabi (Tetris 2'nin ve Tetris II'nin farklı oyunlar olması mesela) ama bu gerçekten serinin üçüncü oyunu. Ve serinin en iyi oyunu olarak kabul ediliyor. Bu Tetris'in saniyede üç tetriminoya kadar çıkan hızı, adının neden Grand Master olduğunu açıklıyordur eminim. Aslında öyle düşününce... Saniyede 3 tetrimino da insanı paniğe zerk edebilir... Teröre... Hmm...

- **PLATFORM:** Arcade
- **YAPIM:** Arika
- **YAPIM:** Arika, Taito



TETRIS DS (2006)

TETRIS DS [2006]

Tetris'i bir parti oyununa çevirmeye çalışan, oyuna "değişik şeyler" eklemeye çalışan bir sürü Tetris versiyonu var. Tetris DS'se bunu doğru yapan az oyundan biri. Nintendo'nun zaten bu konuda başarılı olduğunu söylemeye gerek yok sanırım. On kişiye kadar birlikte oynayabilmenizi sağlayan ve farklı Nintendo oyunlarına gönderme yapan bölümleriyle (Super Mario, Zelda, Metroid, Donkey Kong...) Tetris DS gerçekten keyifli bir tecrübe sunuyor. Üstelik bu bölümlerin sadece görüntü olarak kalmaması, rekabetçi oyunda rakiplere karşı kullanılabilen değişik özellikler getirmesi de, hali hazırda sonsuza kadar oynanabilen bir oyunu daha da keyifli kılıyor.

- **PLATFORM:** Nintendo DS
- **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo

TETRIS EFFECT

Hayır, oyun olan değil. Hani psikolojik fenomen olan. Tetris sendromu olarak da bilinen bu durum, herhangi bir kişinin bir aktiviteye çok fazla zaman ve beyin gücü ayırması, gittikçe bu aktivitenin kişinin düşünme şeklini, davranışlarını ve rüyalarını etkilemesi durumu olarak tanımlanıyor. Bu sadece Tetris'e özel bir durum da değil. Örneğin çok fazla rubik küp çözen kimselerde de bu fenomen gözlenebiliyor.


TETRIS BATTLE GAIDEN (1993)

FACES... TRIS III (1990)





THE TETRIS COMPANY 2000'LERDE TETRIMINO'LAR İÇİN BELİRLİ BOYUT VE RENK SINIRLAMALARI GETİRMEDEN ÖNCE, TETRIMINO'LARINIZI İSTEDİĞİNİZ BOYUTTA VE İSTEDİĞİNİZ RENKTE TASARLAMANIZ MÜMKÜNDÜ.

DÖNDÜRME SORUNSALI

Bazı Tetris oyunlarında tetriminoları döndürdüğünüzde tuğlanın olduğu yerde durması, rekabetçi Tetris oyuncularını kızdırmıştı zamanında. Çünkü tetriminonun durması demek, size düşünme zamanı sağlaması demek. Bu aslında The Tetris Company'nin Tetris oyunlarında aradığı bir özellik. Çünkü onlar da bunun oyuncuya bilerek düşünme zamanı sağlamak için yapıldığını söylüyorlar. Rekabetçi oyunlarda amacın sadece yüksek puan yapmak değil, aynı zamanda bu puanı olabildiğince çabuk kazanmak olduğunu düşünürsek, bir yarışmada oyuncuların böyle bir özellik olmasına rağmen, bu özelliği kullanmak için zaman harcamayacaklarını söylüyorlar.

PUYO PUYO TETRIS (2017)

PUYO PUYO TETRIS [2017]

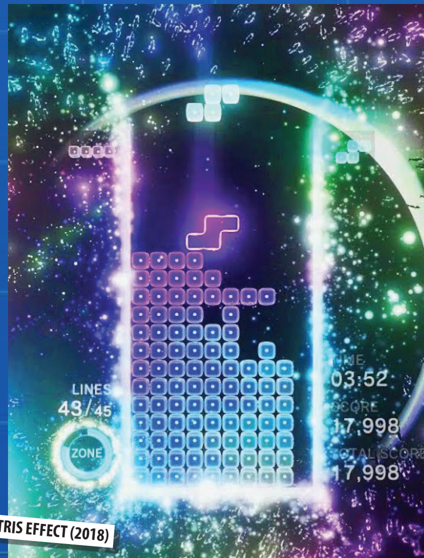
Değişik opsiyonları, her çeşit oyuncuya uygun modları ve seviyeleri, özellikle de çok çok keyifli parti oyunlarıyla Puyo Puyo Tetris, parti oyunu olarak Tetris oynamak isteyenlerin cebinde bulunması gereken bir Tetris versiyonu. Oyunun Puyo Puyo modu biraz Candy Crush mantığında oynanıyor. Tetriminolar yerine, yuvarlağımsı Puyo'ları üst üste depoladığımız bu modda, yan yana gelen renkler de patlıyor. Tetris modu bildiğiniz Tetris gibi işlerken, bir de bu iki modu birleştirme seçeneği bulunmakta. Tetris'e yeni şeyler katma çabasının yine nadir başarılı sonuçlarından.

- **PLATFORM:** Switch, PlayStation 4, PC
- **YAPIM:** Sonic Team
- **DAĞITIM:** Sega

TETRIS EFFECT [2018]

İnsanların Tetris'le kafayı bozup, rüyalarında bile Tetris görmelerine sebep olan psikolojik fenomenden yola çıkarak isimlendirilmiş bu oyun, belki de en iyi tek kişilik Tetris versiyonu. Müziğin temposuna göre hızı belirlenen bir Tetris oyunu. Oyuna getirdiği "Zone" özelliğiyle oyuncuların birden fazla tetrimino yerleştirmelerini sağlayan oyun, planlama ve oyun mekanikleri açısından çok acayip şeyler yapılabilmesine olanak sağlıyor. Tek seferde 16'dan fazla satır temizleyebilirseniz, bunun adı "decahexatris" oluyor. 18 ya da 19 satır temizleyebilirseniz bu Perfectris oluyor. Ama yok, ben yıkarım buraları der de 20 satırı birden yok ederseniz bu Ultimatris oluyor. Çılgınca geliyor ama Kirby703 adlı bir oyuncu 21 satırı aynı anda temizlemeyi başarmış ve bu hamlenin adını da haklı olarak Kirbtris koymuşlar. Aynı anda silinebilecek en yüksek satır sayısınınsa 23 olduğu belirenmiş fakat bunu oyun içinde yapabilen kimse olmamış henüz.

- **PLATFORM:** PlayStation 4, PC, PSVR, Rift, Vive
- **YAPIM:** Monstars, Resonair
- **DAĞITIM:** Enchance Games

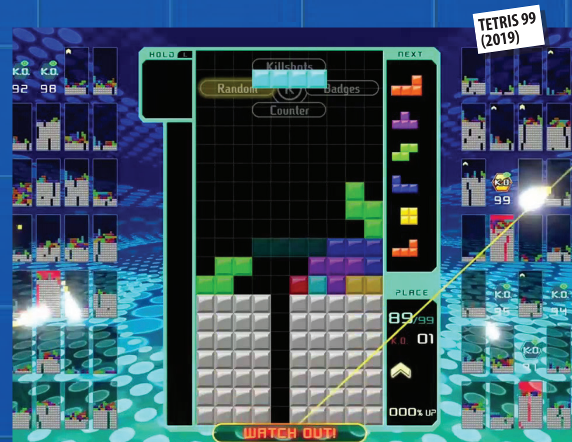


TETRIS EFFECT (2018)

TETRIS 99 [2019]

Eğer Tetris Effect oyuncuyu oyunun içinde izole etmeyi amaçladıysa, Tetris 99 da bunun tam tersini yapıyor. Battle royale furyasından Tetris de nasiplenmese olmazdı elbette ki. 99 oyuncunun aynı anda ve birini görerek, birbirine müdahale edebilerek oynadığı bu Tetris versiyonu, kulağa sanki olmayacakmış gibi gelse de gerçekten çok tuttu. Tetris'in kendisi zaten bağımlılık yapıcı bir oyun. Üstüne bir de tanımadığınız etmediğiniz bir adamın, siz tetriminolarla boğuşurkene size müdahale etmesinin yarattığı rekabetçi hisleri eklediniz mi, ortaya başından kalkamadığınız bir Tetris oyunu çıkıyor.

- **PLATFORM:** Switch
- **YAPIM:** Nintendo, Arika
- **DAĞITIM:** Nintendo



TETRIS 99 (2019)

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



E-SWAT *[ARC / GEN / SMS]*

Küçükken bir atari salonunda ilerlemeli bir oyun gördüğümü ve oyunun beni çok etkilediğini iyi hatırlıyorum. Ama o yıllarda -ki 90'ların başından söz ediyoruz- piyasaya o kadar çok ilerlemeli oyun çıkmıştı ki hangi oyun olduğunu bulmak bir türlü mümkün olmadı. Ta ki oyunun Sega Master System kartuşu yıllar sonra önüme gelene kadar...

E-SWAT belli ki Robocop ekolünden bir hayli esinlenmiş olan bir ilerlemeli shooter. E-SWAT biriminin bir üyesi olarak elinizde tabancayla ilerleye ilerleye şehrin sabıkalılarına yargı dağıtıyorsunuz. Lakin dananın kuyruğu ilk bölümün sona ermesiyle birlikte kopuyor ve ikinci bölümden itibaren Robocop-vari bir zırhla gezmeye başlıyor, silahlara daha dayanıklı hale geliyor ve rokettir, lazerdir türlü türlü ikincil silahlar kullanabiliyorsunuz. Hatta limitli olarak kullanabileceğiniz bir jet-pack'iniz bile var.

Tabii türün gene standardı olarak her bölümün sonunda bir boss bekliyor bizi ki hangi ikincil silahı kullandığınızın bu savaşlarda büyük bir etkisi oluyor. Keza her iki silahınızın da cephanesinin sınırlı olduğunu ekleyeyim. Tabancalı adamlara yumruk atmak gibi bir niyetiniz yoksa buna dikkat etmeniz çok önemli yani.

Ben oyunun başta da belirttiğim gibi SMS versiyonunu bitirdim ki siz isterseniz daha gelişmiş olan Arcade ve Sega Genesis versiyonlarını deneyebilirsiniz. Biraz uğraşırsanız 1 saat civarında biten, fakat bu kısıtlı zamanda da beni zorluğuyla gayet heyecanlandıran bir oyun oldu. Türü özlediyseniz sizlere de tavsiye ederim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

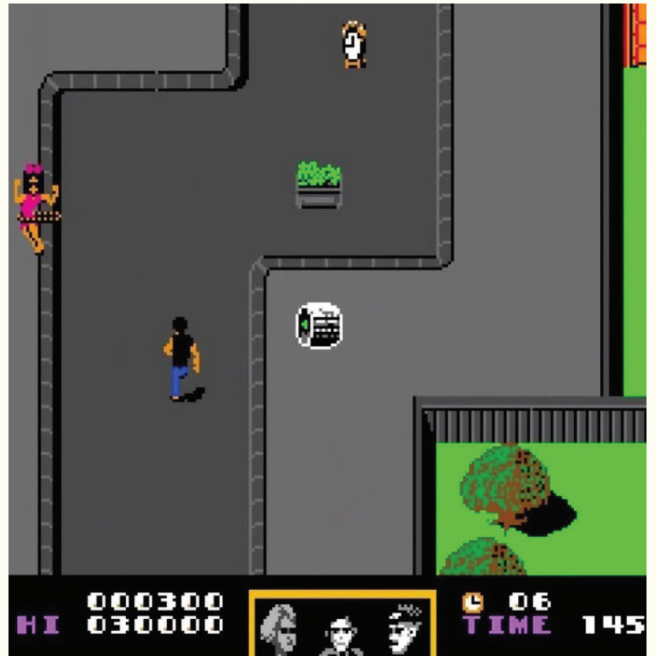
BACK TO THE FUTURE *[NES]*

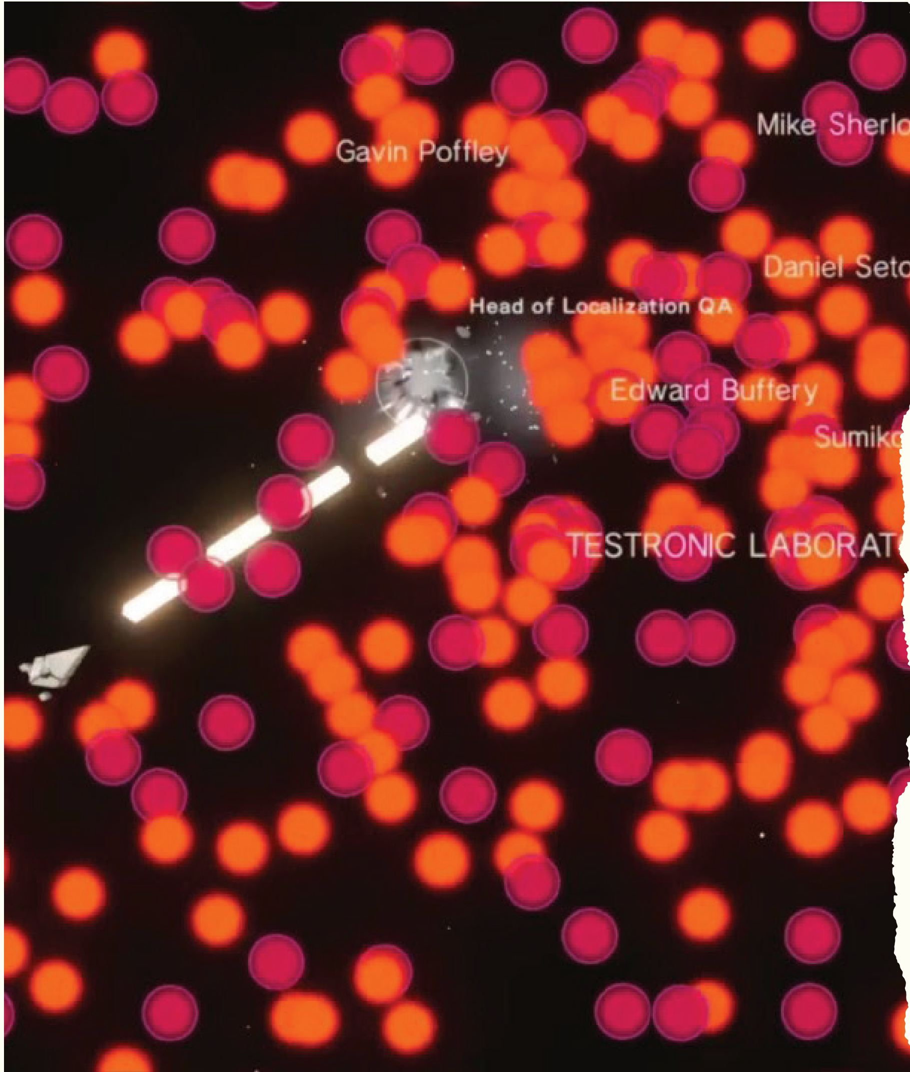
Daha önce de bahsettiğim gibi 90'larda Famiclone piyasasının hâkimiyeti kırtasiye mafyasındaydı. Lakin her kırtasiyede de oyunları görebileceğiniz bir TV olmaz, bu gibi durumlarda da onları ismine ya da üzerindeki etikete göre seçmeniz gerekirdi ki bunların çoğu zaman kartuşun içindeki oyunla da uzaktan yakından alakası olmazdı.

İşte kuzenimle yeni oyun krizine girdiğimiz bir gün paraları birleştirip TV'si olmayan kırtasiyeye gittik ve o dönemin hepimizin çok sevdiği (sevmeyenlerin de direkt dışlandığı) Geleceğe Dönüş'ün oyununu aldık. Çünkü filmi bu kadar harika olan bir şeyin oyunu da mükemmel olmalıydı değil mi?

Oyunu çalıştırınca sokakta yukarı doğru yürüyen, yerlere saçılmış saatleri toplamak zorunda olan ve Marty McFly'a da hiç benzemeyen bir adam gördük. İşin ilginci, bunu başarmaması için de hulahop çeviren kızlardan tutun da arılar, köpekler hatta cam taşıyan adamlara kadar tüm ahali seferber olmuştu ne hikmetse. O pek sevdiğimiz tema müziği falan da yoktu ortalarda (çalan müziğin aslında Power of Love olduğunu fakat programcılık hatası yüzünden aslına hiç benzemediğini de yıllar sonra öğrenecektim). Hani Profesör neredeydi peki? Sizin anlayacağınız açılış menüsünde "Back To The Future" yazması haricinde gördüğümüz şeyin filmle herhangi bir alakası yoktu. Ama en kötü tarafı da inanılmaz keyifsiz ve kötü bir oyun olmasıydı. Öyle ki 10 dk sonra eski kartuşlarımıza geri döndük.

Famiclone kartuşların üzerindeki yazı ve etiketin genelde oyunla alakası olmadığını söylemiştim ya, inanın keşke kartuşun içinden başka bir oyun çıksaydı dediğim çok az an hatırlıyorum ben. ■ EMRE S.





WEIGHT OF THE WORLD

[NIER: AUTOMATA]

Credits kısmı farklıdır NieR: Automata'nın. Bir shoot 'em up oyunudur burası. Ekrana yazılar gelir, bu yazılar size ateş eder, siz de o ateşlerin arasından kaça kaça yazıları vurursunuz. Arkada çalan Weight of the World, 8-bit olarak başlar, sonra da sırasıyla İngilizceye, Japoncaya ve Fransızcaya geçiş yapar. Siz de iç burkan piyano, zinde tutan davullar, kadife vokaller eşliğinde gelen yazıları vurmaya çalışırsınız. Giderek zorlaşır, bir yerden sonra shoot 'em up ustalarını bile zorlayacak bir hal alır. Ölürsünüz. Ve oyun size sorar:

- Pes ediyor musun?
> Hayır

Tekrar ölürsünüz:

- Yenilgiyi kabul ediyor musun?
> Hayır

Bu sırada ekranda diğer oyuncuların bıraktığı mesajlar çıkmaya başlar:

"Sana yardım etmek istiyorum."

Tekrar ölürsünüz:

- Her şey anlamsız mı?
> Hayır

"Yanındayız."

Tekrar:

- Oyunlar saçma şeyler mi?
> Hayır

"Ben de seninle aynı yolu yürüdüm."

Tekrar:

- Bu dünyanın bir anlamı olmadığını kabul ediyor musun?
> Hayır

"Asla pes etme!"
"Devam et!"

Tekrar:

- Pes et?
> Hayır

"Denemeye devam et!"
"Başarabilirsin!"

Ve bu noktada ekranda farklı bir soru çıkar karşınıza:

- Diğer oyuncular sana yardım etmek istiyor. Kabul ediyor musun?"
> Evet

...dediğiniz anda her şey değişir. Artık ekranda yönettiğiniz imleç yalnız değildir, etrafı başka oyuncuların imleçleriyle çevrilidir. Ateş gücünüz kat kat artar. Ve size o an yalnız olmadığınızı hissettiren en önemli şey de aniden koro halinde söylenmeye başlayan, hüzün-umut dengesi ikincisine doğru aniden kayarak bambaşka bir şeye dönüşen Weight of the World'dür.

Yazıları kolayca indirmeye başlarsınız ama yine de üzerinize doğru gelen ateşler çok fazladır, birine çarparsınız. Kenarda bir yazı belirir:

"x oyuncusunun verileri silindi."

Tekrar ve tekrar:

"y oyuncusunun verileri silindi."
"z oyuncusunun verileri silindi."

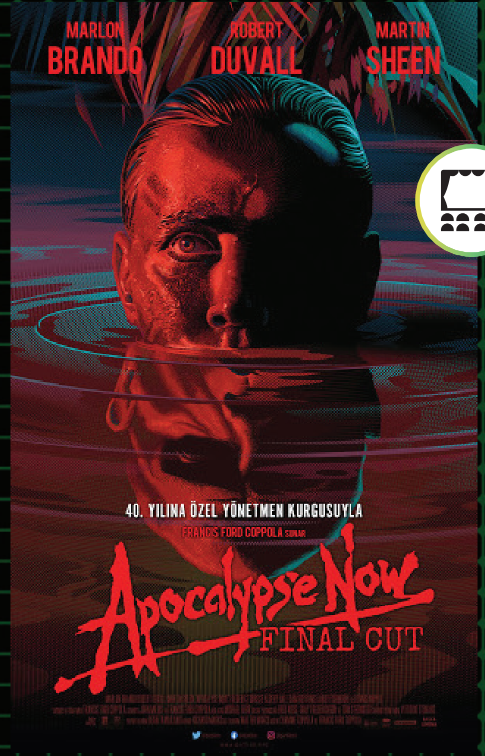
Ve diğer oyuncuların fedakârlıkları sayesinde oyunu bitirirsiniz. Ve... önünüzde o zor soru vardır:

"Diğer oyuncuların da oyunu bitirmesine yardımcı olmak için kayıt dosyalarınızın silinmesini kabul ediyor musunuz?"
■ ÖMER

MEDYA

FİLM // KİTAP // DİZİ // MÜZİK

APOCALYPSE NOW



Sokağa çıkmayı bıraktığımız şu günlerin hemen öncesinde Apocalypse Now'ı açıp baştan izlemiş olmam ilginç bir tesadüf oldu. Esasen Joseph Conrad'ın Heart of Darkness isimli eserinden uyarlanan film, serbest uyarlamanın tanımını yapan adaptasyonlardan. Kitaptaki sömürgecilik dönemi Kongo yolculuğunu Vietnam savaşının kalbine giden bir taneyle değiştirmesiyle medeniyetten izolasyona ek olarak çok farklı bir deliliğin kapılarını açıp ana fikri aynı tutmayı başarabildiği için bile muhteşem bir yapım.

Öte yandan filmin başına gelmeyen kalmadığı halde çekilebilmiş olması da, bu yüzden yönetmen Francis Ford Coppola'yı delirmenin eşiğine getirmiş olması da bir ayrı ilginçlik. Düşünün bir, çekimlerin başlamasından haftalar sonra Coppola "böyle olmayacak" deyip bir türlü role uyduramadığı başrol oyuncusunu kovup Martin Sheen'i getiriyor. Gerçekten savaş ortasında çekim yapıyorlar, hatta kullandıkları savaş helikopterleri çekim zamanları dışında gerçekten savaşta kullanılmak üzere yerel askerler tarafından alınıp götürülüyor. Bir noktada fırtına çıkıp set ekipmanlarını ciddi ciddi yok ediyor. Marlon Brando fit ve role hazırlanmış bir şekilde gelmesi gereken sete aşırı kilolu, karakterini okumamış bir umursamazlıkla gelip, rolünü kafasına göre oynamak için Coppola'nın kafasını şişiriyor. Coppola maddi zararları karşılamak için kendi milyonlarını ortaya koyuyor, evini ipotek ediyor. Set çalışanları tropik hastalıklara yakalanıyor. Diğer set çalışanları akşamları verilen partilerde kendilerini kaybediyor...

Film resmen izleyicisine aktarmaya çalıştığı türden bir deliliğin içinde çekiliyor ve bu sayede de gelmiş en muhteşem savaş filmlerinden biri ortaya çıkıyor. Coppola da çıkıp, "benim filmim Vietnam hakkında değil, benim filmim Vietnam'ın ta kendisi" diyor. E doğru söze ne hacet. ■ **ONUR**

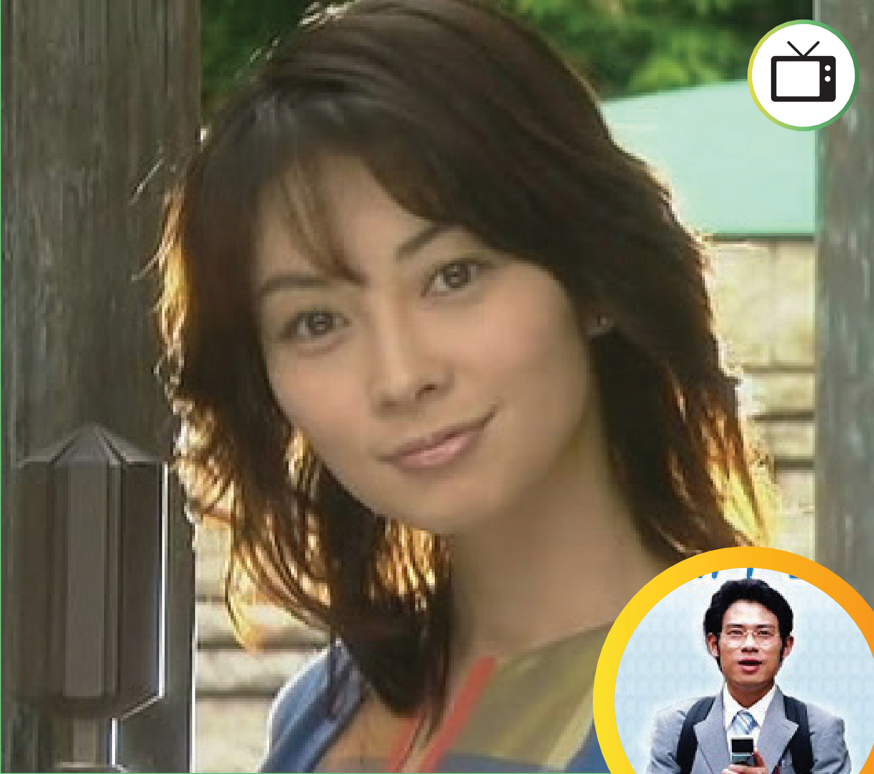


KORKAK VE CANAVAR BARIŞ MÜSTECAPLIOĞLU



Ben gerçekten de hem çok şanslı hem de çok şanssız bir okurum. Barış Müstecaplıoğlu ve onun yarattığı fantastik dünyaya ortadan dalmıştım, şanssız olduğum yer burası. Fakat öte yandan Barış Müstecaplıoğlu'nu tanıma fırsatı edindim, burası da şanslı olduğum yer! Sürükleyici anlatımı, kurduğu evreninin kurallarına uyması ve keyifli kalemiyle birlikte Müstecaplıoğlu, aslında serisinin ilk kitabında da okurun nasıl bir seriyle karşılaşması gerektiğinin sinyallerini vermiş.

Perg Efsaneleri'nin ilk kitabı Korkak ve Canavar okuması keyifli olan nadide Türk yapımı fantastik kitaplardan. Lise dönemimde bizimle yapmış olduğu söyleşi ve Boğaziçi Üniversitesi'nde yaptığı İnşaat Mühendisliği yüksek lisanstan ötürü meslektaş olmamız sebebiyle olsa gerek, belki de Müstecaplıoğlu'nun eserlerine tarafsız bakamıyorum. Objektif bir açıyla baktığınızda Korkak ve Canavar, aslında tipik bir yolculuk hikâyesi olsa da Leofold ve Guorin ismindeki karakterler sayesinde bu yolculuğun oldukça keyifli geçtiğini söylemek mümkün. Fantastik türüne ilgi duymayan kişilerin de kolaylıkla okuyabilecekleri ve sevebilecekleri fakat türün erbaplarını sıkmayacak tonda bir kitap. Korkak ve Canavar'la dâhil olduğu seri Perg Efsaneleri'ni okumamanız için hiçbir engel göremiyorum! ■ **CEVDET**





DENSHA OTOKO

DENSHAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA-AAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! diye bağırarak giriş yapılır bu yazıya, başka türlü de yapılmaz!

Şu hayatta ezik, büzük, uyuz, karşısında bir kız olunca eli ayağına dolaşan, "loser" tiplerin klasmanlarının yüz kat üstündeki mükemmel kızları elde edebilme hikâyelerine zaten aşırı bir zaafım var (neden acaba?). Hele bu loser tipler animelerle ve oyunlarla kafayı kırmış otaku iseler (NEDEN ACABA?)!

Öyle bir dizi ki Densha Otoko, bir nevi kendimi bulmamı sağladı ama o bulduğum kendim iyi midir kötü müdür o biraz soru işareti. Elemanımız tam yukarıda bahsettiğim gibi, İlyas Salman'ın Japonya şubesi bir eleman. Şu insanlık tarihinde güzelliğin, elegantlığın tek bir temsilcisi seçilecek olsa seçilecek kişi olan Misaki Ito'nun canlandırdığı kızımızsa gerçek olamayacak kadar saf, temiz, iyi ve güzel.

Dizi bu ikisinin etrafında dönen bir aşk hikâyesi ama Densha bir garip oğlan, ne ne diyeceğini bilir, ne ne yapacağını... Burada da devreye bir internet forumundaki kendisi kadar tuhaf ve ezik tipler giriyor. Densha bu kimdir nedir bilmediği tiplerden akıl ve cesaret alıp müthiş bir... karakter gelişimi mi dersiniz, kendini kabullenme mi dersiniz, onların arasında bir şeyler gerçekleştiriyor. Hem aşırı eğlenceli hem de aşırı motive edici. Otaku'luğunu bırakmaya çalıştığı bölümleri görmeniz lazım. Ki zaten dizide Gundam'dır, Eva'dır, Daicon IV'tür anime göndermesi gırla (Matilda-san! *salute*). Bu forumdaki her biri farklı bir şeyle kafayı bozmuş saçma sapan yan karakterlerin acayip hastasıyım zaten. Ana hikâyeyi gölgelemeyen yan hikâyeleri de ayrı tatlı. Ama elbette ki favorilerim iyi ve kötü meleklerinden iyi olanını öldürmeye karar verip Densha'nın kuyusunu kazan abi ve sahneye her seferinde Imperial March eşliğinde çıkan abla. Ayrıca Twilight şarkısını ömrünüz boyunca dinleyeceğiniz garanti ederim! Ve evet, Misaki Ito'ya âşık olacaksınız, onun da kaçarı yok...

Peki bu yazı nasıl mı bitirilir? Tabii ki tek bir şekilde! KITAAAAAAAAAAAAAAAAAA-AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA! ■ ÖMER





NICK CAVE & THE BAD SEEDS

NO MORE SHALL WE PART

Yıl 2001, dünya çok tatlı bir yer ve bizim kendimizi bunaltmak için fazladan çaba harcamamız gerekiyor... Kafka okuyarak, Yugoslav filmleri izleyerek, Kent FM dinleyerek falan bir şekilde gerekli depresif seviyeyi tutturmaya çalışıyoruz. Nick Cave and the Bad Seeds'in No More Shall We Part'ı da işte tam bu zamanların ruhuna yakışan bir albüm olarak çıkıp geliyor.

Eski asi Nick Cave'den biraz uzaklaşıp hayat tarafından hırpalandığı her halinden belli, Tanrı'yla bir barışıp bir küsen, tereddütlü ve müzikal anlamda inanılmaz bir yetkinlik sergileyen bir başka Nick Cave var bu albümde.

En sevdiğim şarkılarını çıkarmakta zorlanıyorum, çok sıkıcı birkaç tanesi hariç her birinin sanki benim için yazılmış gibi gelen hikâyeleri var. Yine de albüme ismini veren şarkının yeri bir başka sanırım, yani çok az, ama öyle. Şimdi tekrar dinlerken o piyanonun, o kemanların nasıl olup da on yıllar sonra hâlâ ilk dokundukları yerleri acıtabildiklerine hayret ediyorum ama etmemeli, iyi müzik bunu hep yapıyor ve No More Shall We Part, iyi müzik denen şeyin müstesna bir örneği. ■ SERPİL



Oyungezer

SAYI: 150 - 2020/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ahmet Furkan Kızılay, ahmetfurkan@oyungezer.com.tr
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

151

FINAL FANTASY VII *REMAKE*

Bakalım eskilerin söylediği kadar efsane miymiş...



150

OGZ

www.oyungezer.com.tr